

JUEGO DE REGALO "ESPECIAL 25 ANIVERSARIO PC FÚTBOL"
FOOTBALL CLUB SIMULATOR 17
VISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
micromanía
Nº 266 JUNIO 2017
POR SÓLO 3,99 €
HARDWARE
Gráficas AMD Radeon RX 500
¡MÁS POTENCIA PARA TUS JUEGOS!
REPORTAJE
Call of Duty WWII
¡VUELTA AL FRENTE DE NORMANDÍA!
ESTE MES 2 JUEGOS DE REGALO
AHÓRRATE 5€ MXGP3
GABY RUIZ
Periodista, inspirador de «PC Fútbol»
NATALY STEFANO
C.M. «Football Club Simulator»
1992-2017
DE "PC FÚTBOL" A "FOOTBALL CLUB SIMULATOR"
25 AÑOS DE PCFÚTBOL
Los creadores nos cuentan en exclusiva la historia de la saga
PREVIEWS
DIRT 4
TEKKEN 7
REVIEWS
PREY
RIME
LITTLE NIGHTMARES
SNIPER GHOST WARRIOR 3
JUEGO PARA PC VALORADO EN 20€... ¡GRATIS!
IMPERIVM TOTAL
¡DISFRUTA LA SAGA COMPLETA CON LOS 6 JUEGOS!

REPUBLIC OF GAMERS

LA MARCA GAMING LÍDER EN TODO EL MUNDO

ASUS GeForce® GTX 1080 Ti

ULTRA HD 4K GAMING

NVIDIA GEFORCE GTX

VR READY

LA HORA DE LOS CAMPEONES

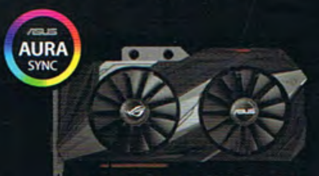


ROG STRIX

Tecnología MaxContact con un área de disipación el 40 % mayor
30 % más fría y 3 veces más silenciosa

Ventiladores Wing-Blade con certificación IPX5
Ventilan mejor y duran más

ASUS FanConnect II
Conectores híbridos de 4 contactos para optimizar la refrigeración del sistema



ROG POSEIDON

Refrigeración híbrida DirectCU H2O
Aire o líquido: ¡tú decides!

Conectores estándar de G1/4 pulgadas
Permiten instalar tu propio circuito y accesorios

Iluminación Aura RGB
Con un efecto que se refleja hasta el infinito



TURBO

Ventilador con doble rodamiento de bolas
Dura el doble

Tecnología Auto-Extreme
Producción automatizada para potenciar su fiabilidad

Logo retroiluminado personalizable
Decora tu equipo con un estilo único


MÁS INFORMACIÓN



SÍGUENOS


www.facebook.com/asusrogspain


@asusroges

rog.asus.es





EL NACIMIENTO DEL MITO


Francisco Delgado
Director

De vez en cuando surgen nombres que, con el tiempo, se convierten en mitos. Títulos que alcanzan un estatus legendario por diversas razones –que ahora no vienen al caso– y que se inscriben con letras de oro en la historia de los videojuegos. Algunos sobreviven a su leyenda, transformándose, adaptándose a los tiempos y evolucionando. Otros son como el Guadiana, aparecen y desaparecen para, con el tiempo, volver –también– adaptados. Incluso aunque su nombre original se haya desvanecido o sea rebautizado. De todo esto hay mucho, este mes, en Micromanía. Juegos que por distintos motivos llegaron a lo más alto, se mantuvieron y, o bien se las han ingeniado para seguir en esa posición de privilegio, reinventándose –como es el caso de «Call of Duty WWII», la nueva entrega de la saga–, o bien han desaparecido para volver en una nueva forma –como ha ocurrido con «Prey», que del original solo tiene el mismo nombre–, o bien han ido y venido, como el Guadiana, adaptándose y readaptándose, como la saga que ocupa el espacio de privilegio este mes en Micromanía. Y es que 25 años de saga dan para mucho, como atestiguan los creadores de «PC Fútbol», una auténtica leyenda del software español que, con el tiempo, se ha reciclado y adaptado al tiempo, cambiando hasta de nombre –ahora «Football Club Simulator»–, pero manteniendo su esencia de siempre, según es la intención de sus responsables. Ellos nos cuentan las claves que en estos 25 años han llevado al juego a convertirse en una referencia para los fans, con la intención de seguir dando guerra durante mucho tiempo. Si algo perdura en la industria de hoy son las sagas que hacen historia. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: *www.micromania.es*



FIRMAS DEL MES


Juan Antonio Pascual
La nueva generación de gráficas Radeon ya está aquí y nuestro experto nos cuenta las principales características de los modelos RX500 y sus mejoras más importantes sobre la anterior familia. **Pág. 58**


Alberto Moreno
Profesor de U-tad y veterano del desarrollo de videojuegos en España, nos informa sobre las claves a tener en cuenta al diseñar niveles en un juego, desde el punto de vista artístico, afectando a las mecánicas diseñadas. **Pág. 48**


Óscar Díaz
La formación de cara al futuro es clave. Mucho más en las tecnologías y la creación de juegos, pero ¿será el factor humano determinante en el futuro de estos? Una interesante reflexión de cara a lo que está por venir. **Pág. 16**



STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, O. Díaz

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L. Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing
BLUEOCEAN PUBLISHING

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
6/2017
Printed in Spain

MICROMANÍA
no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Depósito legal: M-15.436-1985

SUMARIO

32 **25 AÑOS DE PC FÚTBOL**
El juego español más popular de los años 90 para PC está de aniversario. Sus creadores nos desvelan su historia.



18 **CALL OF DUTY: WWII**
La saga de acción bélica vuelve a sus orígenes con «WW II». Prepárate para el día D: ¡llegará el 3 de noviembre!

micromanía te regala



FOOTBALL CLUB SIMULATOR



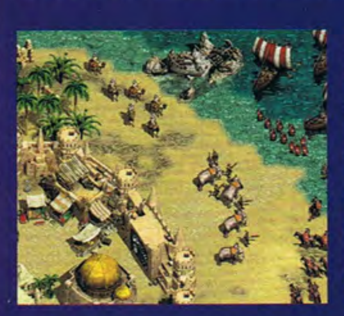




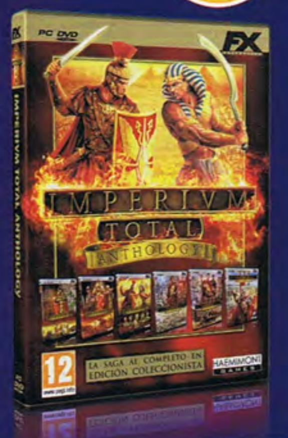
8 **¡EL MEJOR JUEGO DE MÁNAGER DE FÚTBOL!**
Celebra el 25 aniversario de «PC Fútbol» con este juegazo. FX te regala la versión actualizada, también en su versión Steam. ¡Genial!

IMPERIVM TOTAL









70 **¡LA SAGA DE ESTRATEGIA AL COMPLETO!**
Los tres juegos de la saga «Imperivm» y los tres de la serie «Civitas», en un pack único para disfrutar la estrategia histórica al máximo.

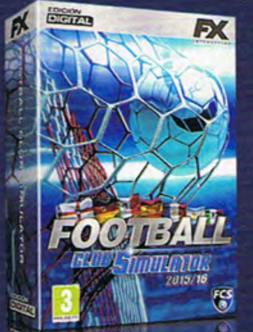


92 **QUAKE CHAMPIONS**
Hemos probado la beta del esperado regreso de «Quake» y te contamos todo lo que puedes esperar del nuevo juego de id Software.



24 **DIRT 4**
¿Te gusta conducir? Con «DiRT 4» podrás poner a pruena tus habilidades al volante. Descubre todo lo que nos espera en la nueva entrega de la saga.

ÍNDICE POR JUEGOS



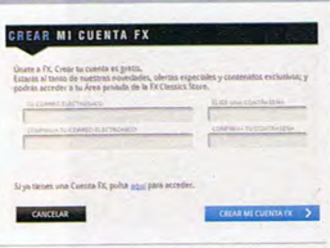
micromanía te regala FOOTBALL CLUB SIMULATOR 17

Este mes Micromanía y FX te regalan no uno, ¡si no dos juegazos! Celebra con nosotros los 25 años de «PC Fútbol» con «FCS 17» totalmente gratis.

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: CPU: Pentium 4 a 3,2 GHz RAM: 2 GB HD: 1 GB Tarjeta 3D: 128 MB (Radeon X1600, GeForce 6600) Conexión: ADSL

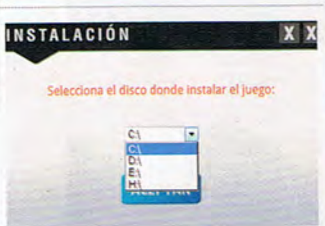
Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.



1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce **el código que está impreso en la tarjeta** que viene con la revista, como puedes ver en la siguiente página.



2 Ya tienes activa tu copia de «Football Club Simulator 17». Compruébalo en "Mi Perfil" y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Ten en cuenta, además, que en el "área privada" del juego tienes también **tu código de Steam** para el juego.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. Éste es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.

No hay nada tan universal como el fútbol, y nada tan popular en fútbol en España como «PC Fútbol». Los 25 años del mítico mánager se celebran en este número de Micromanía de un modo muy especial, gracias al regalo de FX de «Football Club Simulator 17». Consigue el tuyo canjeando el código único que encontrarás impreso en la tarjeta que acompaña a este número de la revista. Y si en tu revista no venía, díselo al responsable de tu punto de venta.

Consigue «FCS 17»

Usa el código de la tarjeta de regalo para activar en tu cuenta de la FX Store tu copia de «Football Club Simulator 17». Canjea tu código único directamente allí (*http://juegos.fxinteractive.com*), siguiendo las instrucciones habituales, que puedes ver resumidas a la izquierda de la página.

Pero, además, este regalo te ofrece la posibilidad de jugar con tu cuenta de FX o en tu cuenta de Steam, pues al activar tu copia de «Football Club Simulator» recibirás en el "área privada" del juego, un nuevo código para activar «FCS» en Steam.

De este modo, podrás jugar con «FCS» en tu plataforma preferida y recibir las actualizaciones pertinentes por ambas vías.

Disfruta ya del 25 aniversario de «PC Fútbol» con el mejor regalo posible, y disfruta de un juegazo como «FCS» valorado en 10€... ¡totalmente gratis!



“Se cumplen 25 años de la aparición de «PC Fútbol», y FX y Micromanía lo celebran regalándote «FCS 17»”

NOTA: Si tienes alguna duda sobre la activación del código, la instalación del juego o de FX WebPlayer, tienes todo al detalle en: *http://www.fxinteractive.com/guia.FCS17.pdf*



¡BUSCA TU CÓDIGO EN LA TARJETA!

Este mes, consigue tu código de regalo de «Football Club Simulator 17» en la tarjeta impresa que acompaña a la revista.

Este mes, con un regalo doble de juegos para la FX Store, FX te ha preparado una tarjeta especial en la que viene impreso tu código de activación de «Football Club Simulator», como la que puedes ver a la derecha. Si tu revista no la traía, avisa al responsable del punto de venta.





¡La esencia del mejor mánager de fútbol ha vuelto! «Football Club Simulator» recupera todo el espíritu de «PC Fútbol». ¡FX te lo regala por su 25 aniversario!



¿Has elegido ya la mejor táctica? Tienes a tu disposición toda la información para tomar decisiones en pantalla. Elige con cuidado según las estadísticas.

CODE VEIN

¡Sangre, sudor y acción!

■ ACCIÓN/AVENTURA ■ 2018 ■ BANDAI NAMCO

El futuro que nos invitará a descubrir «Code Vein» el próximo año no es nada halagüeño. El mundo, tal y como lo conocemos, ha desaparecido, convirtiéndose en un territorio hostil, con las ciudades arrasadas por las Espinas del Juicio y los edificios y estructuras, como los imponentes rascacielos de las urbes más importantes del mundo, reducidos a ruinas sin vida. Los supervivientes de la destrucción, los Revenants, se han convertido en seres cuya pervivencia se ve afectada por una incesante sed de sangre. Un mundo cuasi vampírico plagado de acción en el que tendremos que bordear el desafío de sobrevivir sin convertirnos en monstruos.



¿SEREMOS UN PERDIDO? La naturaleza casi vampírica de los Revenants puede acabar convirtiéndonos en un Perdido, si no controlamos nuestra sed de sangre.



¡ELIGE TU ESTILO Y TU ARMA! Las enormes armas de los Revenants se asocian también a un estilo definido de acción y lucha. ¿Cuál elegirás?





¡DESATA TODO EL PODER DE TU REVENANT! Los personajes de la ciudad de Vein son expertos guerreros cuyas armas se ven potenciadas por los poderes especiales recibidos a cambio de sus recuerdos.



EXPLORA EN COMPAÑÍA. «Code Vein» usará un sistema de compañeros mediante el cual podremos elegir a uno de los habitantes de la ciudad de Vein para que nos ayuden en el combate y la exploración.

¡COMBATE EN UN MUNDO ARRASADO! El desastre que acabó con el mundo, con las ciudades arrasadas por las Espinas del Juicio, nos ha llevado a un entorno en que el combate contra monstruosas criaturas se convierte en la base de la supervivencia, pero no es lo único que nos ayudará a sobrevivir...

SERVIDORES LEJANOS

AUNQUE NO LO PAREZCA, A LO MEJOR nuestros juegos y partidas online dependen de lo bien que funcionen estos servidores de Microsoft y lo cerca que estén de nuestros PC. ¿Lo habías pensado alguna vez?

¿Cómo influye desde dónde juegas eSports y por qué merece la pena fijarse en los servidores? De todo se encargan fabricantes de hardware, proveedores de Internet y muchos más que no vemos, pero debemos conocer para exigir su funcionamiento óptimo.

Después de charlar con jugadores, managers y todo el entramado de los eSports, hay una afirmación que no cambia. El dueño de OpTic Gaming, Héctor "H3CZ" Rodríguez, nos lo dejaba claro hace un lustro: "si los equipos españoles no juegan contra USA, Corea del Sur u otras potencias no europeas, tardarán mucho en mejorar su nivel". OpTic es uno de los equipos más potentes del mundo, así que algo de razón tendría su jefe. Pero no es todo tan sencillo como buscar partidas online o quedar de vez en cuando. Entre medias hay barreras difíciles de superar.

El lag mata la competitividad

La diferencia entre estar a unos cientos de kilómetros del servidor a que sean miles es enorme. Cuando se juega contra equipos norteamericanos u orientales, desde España, este factor pone en inferioridad a los locales. Por otro lado, pagar una estancia en Estados Unidos durante semanas es algo impensable para la mayoría de las organizaciones.

Hace poco veíamos la situación de Hawaii en el medio Theoutline. Jugadores de «League of Legends» se quejaban de la latencia. Están a más de 7.000 km del servidor principal del juego. Lo curioso del caso es que se debe a un cambio efectuado por Riot, para mejorar el rendimiento en la mayoría de Estados Unidos. Antes estaban a menos de 3.000 km, los que separan Hawaii de Los Angeles, y el cambio se nota mucho.

El problema de la latencia no solo afecta a quien la sufre. La diferencia de 60 milisegundos o más puede significar la muerte en un shooter. También que las partidas se hagan cuesta arriba en un «DotA». No hablemos de un juego de lucha, donde las contras son vitales, pero hay otro factor que tiende a crear islas en todo el



EL LAG EMPIEZA EN TU TIEMPO DE REACCIÓN, sigue con la capacidad de proceso de tu PC, llega a tu conexión de red y ya no depende de ti.



UN CENTRO DE DATOS SUBMARINO PUEDE COLOCARSE DONDE HACE MÁS FALTA. Aunque esto depende de lo viable que sea para sus dueños.

160 TB

DE RAM EN UN SOLO ODRDENADOR
es la cantidad de memoria, repartida entre 40 nodos físicos, que maneja uno de los nuevos servidores de Hewlett Packard Enterprise, basados en tecnología ARMv8A ThunderX2 de doble slot.

ID SOFTWARE, RYZEN Y EL PARALELISMO EN LOS CHIPS

El lanzamiento de AMD Ryzen se ha convertido en todo un fenómeno. Una revolución que apenas empezamos a ver, más allá de la bajada de precios en procesadores. Porque el software, como es costumbre, llega a su ritmo y no está aún listo. Eso sí, empezamos a ver compañías que nos dan esperanzas, más allá de las mejoras a nivel de firmware para las placas base. Y también en paralelo a las actualizaciones de Windows 10 que, en conjunto, nos ofrecen ahora mejores resultados que cuando apareció AMD Ryzen hace unos meses.

Un ejemplo de cómo vamos a ver estas mejoras es id Software. Los responsables de «Doom» y «Quake Champions» han anunciado que trabajan en nuevas versiones de su tecnología idTech. Están enfocadas a maximizar el proceso en parelelo, de manera que se aprovechen mejor esos 16 o hasta 32 hilos de los nuevos procesadores. Pero la cosa no para aquí, porque a nivel de servidores también hay grandes novedades.

Uno de los nombres que acaban de surgir es AMD EPYC. A simple vista parecen chips con cuatro o más Ryzen en el mismo encapsulado, con las características que nos presentó hace meses la compañía norteamericana, incluidas sus conexiones Infinity Fabric entre núcleos y RAM. Así, vemos confirmada una máxima de la nueva era AMD: la escalabilidad, que no solo reta a la ley de Moore, sino que abre las puertas a ordenadores para jugar, estaciones de trabajo y servidores de todos los tamaños. Y, además, con una relación de potencia y precio en continua mejora.



AMD EPYC ES UNA ARQUITECTURA ENFOCADA A SERVIDORES CON UN ÚNICO SLOT, de momento, pero con posibilidad de crecer según las necesidades del mercado.



EL PARALELISMO A LA HORA DE EJECUTAR INSTRUCCIONES SE DIVIDE CADA VEZ MÁS ENTRE LA GPU Y LA CPU. El uso efectivo de cada chip depende del software, que ha de ponerse al día.

mundo: nadie quiere jugar con alguien que tiene una conexión mucho peor, porque la experiencia se degrada para todos los participantes.

Saltar fuera de la pecera

Llegar a jugar en un equipo internacional es algo que muchos sueñan. La carrera de Carlos "Ocelote" Rodríguez es un caso entre muchos, aunque hay caminos que dan la oportunidad, de vez en cuando, de jugar de tú a tú con los campeones mundiales. De momento, se consigue con torneos presenciales; esas rectas finales que llevan representantes de muchos países al sitio donde hay que estar.

También hay soluciones como dejar en el lado del servidor casi todo el juego. Wargaming.net lo ha hecho durante años con «World of Tanks» y todos sus juegos posteriores. La física, y prácticamente todo el juego, se ejecuta de manera centralizada. Así se evitan trampas, como eliminar los edificios para ver al contrario, pero también se crea una sensación de equilibrio entre jugadores. Es una tendencia que vemos en todos los títulos online, aunque apenas lo notemos. Cada vez es más transparente y se aplica a todo tipo de juegos, así que quizá sea la mejor solución al problema. Una que, de paso, libera a nuestros PC de buena parte del trabajo, con lo que se pueden centrar en el aspecto visual.

La verdad, antes de llegar a lo más alto de la competición, el lag no parece un gran contratiempo. Al menos, los profesionales lo ven así. Conviene separar entre aficionado, aspirante y maestro. No hay que obsesionarse, en todo caso, pues solo al máximo nivel se aprecia un tiempo de reacción donde influyan unas decenas de milisegundos. Porque hablamos de eso, de fracciones mínimas de espera. Mucho menos que esas con las que vivimos a diario. Por ejemplo, cuando cambiamos de canal en el televisor, esperamos a que se abran las puertas del ascensor o pedimos el pan, hasta que nos lo sirven.



JUEGOS COMO «WORLD OF TANKS» EJECUTAN BUENA PARTE DE SU CÓDIGO EN LA NUBE, con lo que evitan trampas, equilibran la experiencia y liberan a nuestros PC de parte del trabajo.



EQUIPOS COMO EL DE RIOT GAMES SE DEDICAN A GESTIONAR EL LAG DESDE MUCHOS FRENTES. Con el código optimizado, servidores más potentes o su localización. Tú solo tienes que jugar y despreocuparte.

VETE A JUGAR A LA NUBE

Como solución, nos la vendían como el futuro. Pero este ha llegado y ni nos hemos dado cuenta. Por un lado, tenemos la oferta de Amazon o Microsoft, con sus servidores repartidos por todo el mundo y sus sistemas redundantes. Si uno se cae, ya habrá otro que lo sustituya. En caso de que uno tenga lag, algún otro nos servirá mejor. Esta es la teoría.

En la realidad, el rendimiento de la nube depende de dónde se encuentren los servidores más cercanos. Algo en lo que la viabilidad económica es primordial. De momento, es difícil tener esa tormenta perfecta encima de la cabeza, así que nos seguiremos quejando del tiempo.

Del tema totalmente remoto, de momento, solo podemos decir que avanza, con soluciones como Onlive o Gaikai, que casi se limitan a juegos de PlayStation. Mientras, otras como la española PlayGiga o una LiquidSky pendiente de llegar a Europa, siguen su camino.



LA COMPAÑÍA ESPAÑOLA PLAYGIGA HA RECIBIDO EL APOYO INSTITUCIONAL Y DE SOCIOS PRIVADOS. Esperemos que su éxito signifique tener aún más cerca la tecnología que evita el lag.

NOVEDADES DE JUNIO

¡El verano ya está aquí!

Si mayo es el mes de las flores, junio es del E3 y todas las presentaciones que no han cabido antes. El de los juegos que vienen, vendrán y que no podemos resistirnos a estudiar de píxel a píxel. Tenemos lanzamientos, ferias, exposiciones y muchas ganas de que lleguen días de vacaciones, para dedicarles el tiempo que se merecen. Vamos, que estamos ante uno de nuestros meses favoritos de cada año, porque suele significar el principio de grandes esperas, hasta que lo anunciado se hace realidad. Lo de las piscinas tampoco está mal, sobre todo, porque anima a leer Micromanía entre un chapuzón y otro.

JUNIO 2017: LANZAMIENTOS




01 **Guilty Gear Xrd: REV 2** nos invita a luchar en un entorno salido de los mejores manga y anime.



02 **Tekken 7** viene a darnos otra alegría a los fans de los juegos de lucha, este en 3D, de la mano de Bandai Namco.



06 **Cladun Returns:** This is Sengoku! sigue con sus píxeles bien puestos para enseñarnos algo del Japón feudal.

06 **The Elder Scrolls Online: Morrowind** suma aventuras al MMORPG de Bethesda.



09 **DiRT 4** es otro título estrella para este mes, donde Codemasters no se corta con la variedad al conducir.



15 **MotoGP 17** es otra forma de ver la velocidad en el mundo del motor, con la temporada actual bien completita.

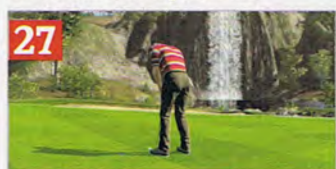


20 **Final Fantasy XIV Online: Stormblood** es la nueva ampliación del MMORPG de Square-Enix.



23 **Micro Machines World Series** se ha ganado un hueco en nuestros corazoncitos con sus mini vehículos.

26 **Secret World Legends** llega con la renovación del título de Funcom y un nuevo modelo de juego, Free2Play.



27 **The Golf Club 2** nos propone dedicar el verano a un deporte al aire libre, pero sin largas caminatas.



30 **Pro Cycling Manager 2017** nos recuerda que la temporada de grandes carreras ciclistas está al caer.

EVENTOS A SEGUIR



DC CON Spain. 11 de junio. Los cines Kinépolis de Madrid acogen una fiesta con cine y mucho DC Cómic.



E3 2017. Del 13 al 15 de junio. La fiesta empieza días antes con varias conferencias.



Gamergy Madrid. Del 23 al 25 de junio. Con las finales de los torneos y mucho más relacionado con eSports.



Gamelab. 28 a 30 de junio. Con la parte técnica de los videojuegos al alcance de todos en Barcelona.

PRÓXIMAMENTE...

3 TRIMESTRE DE 2017

METRÓPOLI
6-9 de julio 2017 ■ Gijón
Además de contar con una exhibición musical de lujo, también hay sitio para artes digitales en el evento de Asturias.

DREAMHACK
13-16 de julio 2017 ■ Valencia
El festival de la ciudad del Turia se llenará de torneos, exposiciones, LAN party o hasta zona de laser combat.

TENERIFE LAN PARTY
18-23 de julio 2017 ■ Tenerife
Con el cartel de entradas agotadas, aún nos queda la opción de vivir la TLP a través de Internet y por aquí.

GAMELOPOLIS
21-23 de julio 2017 ■ Málaga
El festival de videojuegos de Málaga no para de crecer desde 2013, con exposiciones, conferencias, eSports y más.

EXPOTAKU
21-23 de julio 2017 ■ Tarragona
Tampoco va a faltar oportunidad de meterse de lleno en la cultura popular japonesa este verano en la ciudad catalana.

EUSKAL ENCOUNTER 25
22-25 de julio 2017 ■ Bilbao
Lo de las quedadas se mantiene vivo con esta edición de la Euskal, que promete emociones fuertes durante cinco días.

TAMBIÉN EN 2017 Y MÁS...

JAPAN WEEKEND
30 septiembre - 1 octubre Madrid
14 octubre Granada ■ 21 octubre 2017 Bilbao
25 - 26 noviembre Valencia
La Japan Weekend sale de gira con varios eventos.

BARCELONA GAMES WORLD
5-8 octubre 2017 ■ Barcelona
La cita de Barcelona con los videojuegos volverá a convertirse en el centro de reunión para fans y profesionales.

MADRID GAMING EXPERIENCE
28 octubre ■ 1 noviembre 2017
Madrid
Con mucho que enseñar al público, youtubers, charlas, música y juegos de cara a Navidad.

msi

intel CORE i7 inside

17,7MM

GS63VR Stealth Pro

EL PORTÁTIL MÁS FINO Y LIGERO
CON ELEVADO RENDIMIENTO PARA DOMINAR TUS BATALLAS



EQUIPADO CON LA ÚLTIMA
7th GEN. DE PROCESADORES INTEL® CORE™ i7 &
GRÁFICOS GEFORCE® GTX SERIE 10

WINDOWS 10 HOME	GEFORCE® GTX 1060 / 1050 Ti
17.7MM GROSOR / 1.9KG PESO	VR READY	ESS SABRE HiFi	Hi-RES AUDIO
NAHIMIC VR	120HZ / 5MS GAMING DISPLAY(GS73VR optional)	CHASIS DE ALEACIÓN MAGNESIO
COOLER BOOST TRINITY	DDR4-2400	NVMe M.2 PCIe SSD
TECLADO RETROILUMINADO STEELSERIES	KILLER DOUBLESHOT PRO



DÓNDE COMPRAR







ntel, the Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries.

GAMING.MSI.COM

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



EL PC GANA CON ACTIVISION
En la presentación de presupuestos y balance de Activision para el ejercicio del año pasado, se ha mostrado unas cifras excelentes para el PC. Tanto, que se ha convertido en su plataforma más rentable en lo que llevamos de año.
activision.com

TEMPLADO



LIQUIDSKY 2.0
Tenemos otra plataforma de juego en la nube que acelera su evolución. Sin embargo, aún está en pruebas y no podemos echarle el guante en Europa. Eso sí, avanza rápido y no se limita a juegos en su nube. Transmite los nuestros a otros dispositivos.
liquidsky.com



SEGA Y SUS SAGAS
Parece que, por fin, veremos el regreso de muchas sagas clásicas de SEGA. No sabemos aún cuáles o cómo llegarán, así como si tendrán versiones cuidadas en PC, pero ya se barajan algunos nombres.
sega.com

FRÍO



HITMAN EN VENTA
Square-Enix también ha hecho balance, con cifras excelentes para algunas de sus franquicias. Sin embargo, el equipo de IO Interactive no parece haber triunfado con «Hitman» y se busca comprador para los daneses.
ioi.dk

Y LA HISTORIA, OTRA VEZ, SE VUELVE A REPETIR

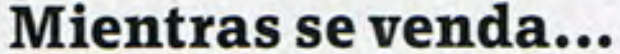
Todo es cíclico. Una y otra vez vemos como la historia se repite. Y, en algunos casos, la Historia se repite. ¿Falta de ideas, tributo o negocio, sin más?



Paco Delgado
Director de Micromanía

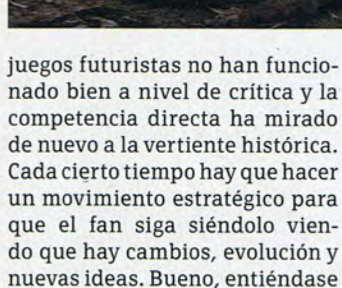
Tengo un amigo al que, como nos pasa a todos los que peinamos canas, por un lado le encantan las noticias de regresos como "Blade Runner" y "Alien", las nuevas pelis de "Star Wars" o la vuelta de «Call of Duty» a la Segunda Guerra Mundial. Eso, por no mencionar el regreso de algunos de sus –nuestros– grupos de música favoritos a los conciertos y giras, o el lanzamiento de nuevos discos. Pero, por otro lado, y esto es muy humano y nos pasa a todos, al mismo tiempo se mosquea por ver cómo todo se repite, la innovación se queda en el mínimo y tanto en series de TV, como en películas, como en música, como en –sí– juegos, ve una y otra vez que la historia –y en el caso de «Call of Duty», la Historia– se repite. ¿Es realmente todo esto una dramática falta de ideas, un tributo de Activision a los orígenes de su saga más mítica en acción bélica o un puro negocio que hay que mantener a costa de inversiones multimillonarias? Pues de todo un poco y, por lo que se ve, la cosa no tiene visos de cambiar a corto ni medio plazo.





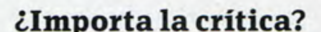
Mientras se venda...

Las sagas lo son, en cualquier caso, no porque las compañías se empecinen en hacer siempre lo mismo, si no porque los jugadores lo compramos. Si alguien vende es porque alguien compra. La ley de la oferta y la demanda, en estado puro. El regreso de «CoD» a la Segunda Guerra Mundial es perfectamente comprensible: la saga vende, los últimos juegos futuristas no han funcionado bien a nivel de crítica y la competencia directa ha mirado de nuevo a la vertiente histórica. Cada cierto tiempo hay que hacer un movimiento estratégico para que el fan siga siéndolo viendo que hay cambios, evolución y nuevas ideas. Bueno, entiéndase lo de nuevas en su justa medida.



El caso es que, como fan, me siento encantado de estas decisiones. Como periodista, sorprendido y algo decepcionado. Intentando ser frío y analítico, como decía antes, entiendo el movimiento y el volver al origen.

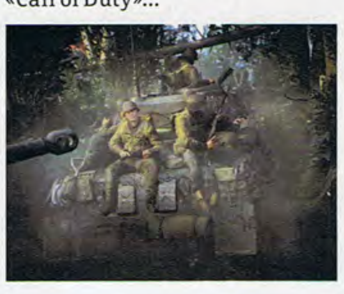
Además, para la compañía tiene sentido. Solo los más veteranos recuerdan ya los juegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial y echar la vista atrás es bueno de cara a la entrada de nuevos jugadores. Es un terreno que conocen y dominan, la ambientación es fabulosa y hay que hacer un esfuerzo de investigación para ser realistas en ese sentido, pero gran parte del trabajo está, como quien dice, medio hecho. En todo caso, se trata de no dejar decaer la máquina de hacer dinero –no lo dudes– que es, a día de hoy, «Call of Duty», y ante el empuje de nuevos modelos como los eSports –que también están cubiertos por el lado de Blizzard– hay que procurar subir el listón en los apartados técnicos y de mecánicas.



¿Importa la crítica?

Sea como fuere, lo importante es que las compañías tienen ya muy claro desde hace tiempo que lo único que importa es mantener contento al cliente, que el jugador compre y esté satisfecho, vigilar de reojo lo que haga la competencia –y ver si funciona– y lo que diga la prensa no les preocupa especialmente. Así que, como fan, cuando se ve esta falta de ideas, ¿cuál es tu opinión? Si James Cameron ha decidido hacer de golpe cuatro películas más de "Avatar", estrenando hasta 2025, qué no tendrán preparado con «Call of Duty»...

> **“Los veteranos estamos entre encantados y sorprendidos de ver que todo vuelve al origen”**

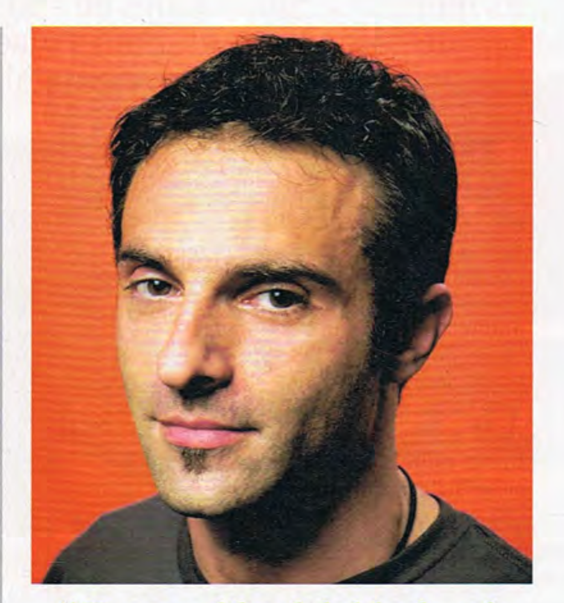


LENGUAS DE TRAPO

Lo de la hemeroteca que no perdona ya nos encargamos nosotros de mantenerlo vivo. No siempre se acierta y nos da mucho juego por aquí.



"Twitch, AWS y Lumberyard son solo la punta del Iceberg." Craig Sullivan, ex «Need for Speed» y ahora en Amazon, muestra sus armas frente al futuro de los videojuegos a nivel mundial.



"Hemos sido el doble de minuciosos." dice Raphael Colantonio, director creativo en «Prey», frente al desastre que supuso «Dishonored 2» en PC.



"Gearbox Software lo ha vuelto a hacer, al inventar un subgénero nuevo y emocionante." Así presentó «Evolve» Christoph Hartmann, expresidente de Take Two, que se retira tras 20 años en el puesto.

"Estoy muy contento de formar parte del equipo y continuar construyendo las bases para llevar esta empresa al siguiente nivel." Neil Ralley, presidente de 505 Games y antes en 2K Games.



"Japón no puede competir (con la inversión de Occidente), pero hay juegos que solo Japón puede hacer." Katsuhiro Harada, de Bandai Namco y «Tekken 7», al preguntarle sobre la industria japonesa.

PREGUNTAS SIN RESPUESTA?

¿CUÁL... es el motivo real por el que se ha retrasado el lanzamiento de «Rainbow Six Siege Temporada dos»?

¿QUÉ... impide que surjan miles de soluciones RV para parques de atracciones y locales especializados, si ya está probada y funciona?

¿CUÁNDO... veremos un juego nuevo de BioWare que no sea de una saga conocida?

¿POR QUÉ... Square-Enix no da otra oportunidad a IO Interactive y el modelo del último «Hitman»?

¿CUÁNTOS... desarrolladores darán soporte a las soluciones RV "baratas" que ha mostrado Microsoft en Build 2017?

¿HASTA CUÁNDO... estaremos pegados al ratón y el teclado, si tan buenos son los sistemas virtuales desde hace años?

¿VEREMOS... un salto de calidad en los juegos para PC y la necesidad de 12 GB de RAM cuando llegue Xbox Scorpio?

¿DÓNDE... acabarán las sorpresas que esconde «Elite Dangerous»?

¿ACASO TODO ESTÁ PERMITIDO CON LA IA?

Es mejor que nunca pares de aprender, porque pronto pasamos de alumno a maestro y vuelta a aprender, en un proceso que, ojalá, fuera eterno.

Oscar Díaz
Redactor y editor en revistas, libros, webs, webmaster y consultor PPRR. Además de productor audiovisual.

Ayer mismo vi el futuro. Me lo han enseñado tantas veces que pierdo la cuenta. Pero esta vez no ha sido en un E3, Build o una charla TED. Era en un aula de Universidad, en U-tad, donde los alumnos mostraban sus trabajos de fin de grado. ¿Dónde y quién me lo podría mostrar mejor? Estuve frente a esas ideas que serán realidad en un año, o más, y que llevan esfuerzo, horas, vidas, sin saber si llegarán a buen puerto.

El camino es lo importante en esta aventura del conocimiento. Lo tengo claro. Aunque, con un mercado que se orienta a los resultados, a lo mejor debemos valorar poco las frases lapidarias. Aun así, que nos quiten lo bailado. Eso que, en teoría, servirá para conseguir un trabajo. La experiencia laboral que, ahora, muchos buscan en la Universidad.



¿Qué estudiarías en 2037?

Lo que también observé entre universitarios es un cambio que se nos viene encima. Uno que pone la piel de gallina y dispara la adrenalina. Sobre todo para los que hemos crecido en el modelo tradicional. Ese que partía de la lección aprendida y aplicada.

En una sala, los artistas se esmeraban por mejorar la sombra de un ojo. Otros intercambiaban impresiones sobre su trabajo. Vi horas dedicadas a variar una expresión y hacer un personaje más creíble, entre opiniones de personas allí presentes. Arte en estado puro y algo que desata mi admiración. El talento y el trabajo van de la mano, ¿verdad?

Al ver a los artistas ensimismados me acordé de otro alumno que terminaba su TFC. Llevaba un par de ingenierías a cuestas y se había especializado en Inteligencia Artificial. Su trabajo, hace un año, consistía en diseñar algoritmos y sistemas que generaran escenarios. Era lo mismo que había hecho en empresas "serias", pero aplicado a videojuegos. Solo necesitaba elementos que la CPU se encargaba de colocar, de manera que parecía hecho por diseñadores humanos.

Con Unity o Unreal Engine recibimos tanto contenido nuevo a diario que da pereza empezar por algo nuevo. Si añadimos la idea de quitar creadores y sustituirlos por una IA que aprende del catálogo actual, esto de hacer juegos cambiará mucho en poco tiempo.

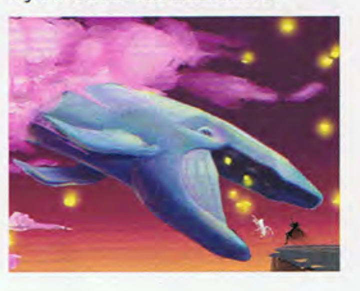
El diseño de niveles, las animaciones, el comportamiento de enemigos y hasta el código de los juegos parecen abocados a ser generados sin personas de por medio. En principio, lo hacen grandes centros de cálculo y la nube. En el futuro, será en tiempo real.

¿Un mundo feliz?

Hay quien teme que su trabajo de tendero, albañil o conductor tenga los días contados. Si las cosas siguen como están, antes de 20 años habrán sido sustituidos. Serán máquinas, como la nube, y solo las élites se permitirán el capricho de tener asistentes humanos. El cambio está en marcha y en muchos casos es cuestión de apenas una década.

En el caso de los videojuegos, debemos asimilarlo antes, porque ha nacido en la era digital. Aunque muchos luchan para que la parte humana sobreviva. Solo hay que mirar cómo se resiste a desaparecer el formato físico.

Piensa en juegos a medida, según nuestros gustos y estado de ánimo. Que se generen en ese momento y cambien según avanzamos. Añade la sal y pimienta que es la Realidad Virtual y/o Aumentada. Ya tienes el siguiente paso en la evolución. ¿Sientes emoción o ya cultivas tus alimentos?



> "Piensa en juegos a medida, generados en tiempo real según gustos y estados de ánimo"

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



RAIDERS OF THE BROKEN PLANET
En Mercury Steam parecen dispuestos a recoger el fruto de su esfuerzo, con una fase beta que ha tenido muchas críticas favorables. Parece que no han perdido nada de su "mojo", tras muchos años de trabajar para otros.
mercurysteam.com

DE PSVR A PC
Buenas noticias para quien tenga un sistema de Realidad Virtual para PC. Cada vez son más los juegos que llegan con versiones mejoradas desde PlayStation VR. Títulos que se suman a los más de 30 nuevos por semana entre Oculus Rift y HTC Vive.
arizona-sunshine.com

TEMPLADO



AMD RYZEN 3 A PUNTO
Los nuevos procesadores de entrada de AMD parecen estar en manos de ensambladores como Asus, pero han tardado mucho en llegar. Aun así, parece que no se perderán la vuelta al cole, con precios de lo más ajustados.
amd.com

FRÍO



MASS EFFECT EN PAUSA
La que para muchos es la franquicia estrella de BioWare parece estar en pausa. Al menos, hasta que haya un análisis del lanzamiento y se vea la evolución de Andromeda. Mientras, BioWare Edmonton está a otras cosas.
bioware.com

TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!

GAME



YA A LA VENTA — TEKKEN 7 DELUXE EDITION

Disponible en: PS4 XBOX ONE PC

Promoción limitada a 200 uds. Lanzamiento 2 de Junio.





Compra la **Deluxe Edition EXCLUSIVA GAME que incluye:**

- Juego completo
- Pase de temporada:
  - Dos personajes adicionales
  - Un nuevo modo de juego
  - Cientos de trajes adicionales



MODO DE JUEGO ÚNICO
PERSONAJES ESPECIALES
TRAJES EXCLUSIVOS
+30 TRAJES METÁLICOS COMO EXCLUSIVA DEL SEASON PASS

EDICIÓN EXCLUSIVA



¡RESÉRVALO YA! 23 JUNIO

Disponible en: PS4 XBOX ONE PC

Promoción limitada a 500 uds.



Llévate con tu reserva **un LANDYARD EXCLUSIVO de regalo**



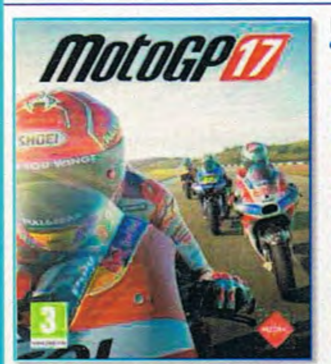




¡RESÉRVALO YA! 15 JULIO

Disponible en: PS4 XBOX ONE PC

Promoción limitada a 3.000 uds.



Llévate con tu reserva **la película "Hitting The Apex" presentada por Brad Pitt**





¡RESÉRVALO YA! 18 AGOSTO



Disponible en: PS4 XBOX ONE PC

Promoción limitada a 500 uds.

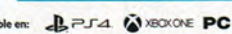


La Retail Edition es exclusiva GAME:
Contiene el DLC de Aspectos de Cosplay que incluye:
- Seis aspectos de cosplay de agente de la Day One Edition.
- Tres aspectos exclusivos de la Digital Edition para sacar el geek interior de tus agentes.



¡RESÉRVALO YA! 25 AGOSTO





Disponible en: PS4 XBOX ONE PC

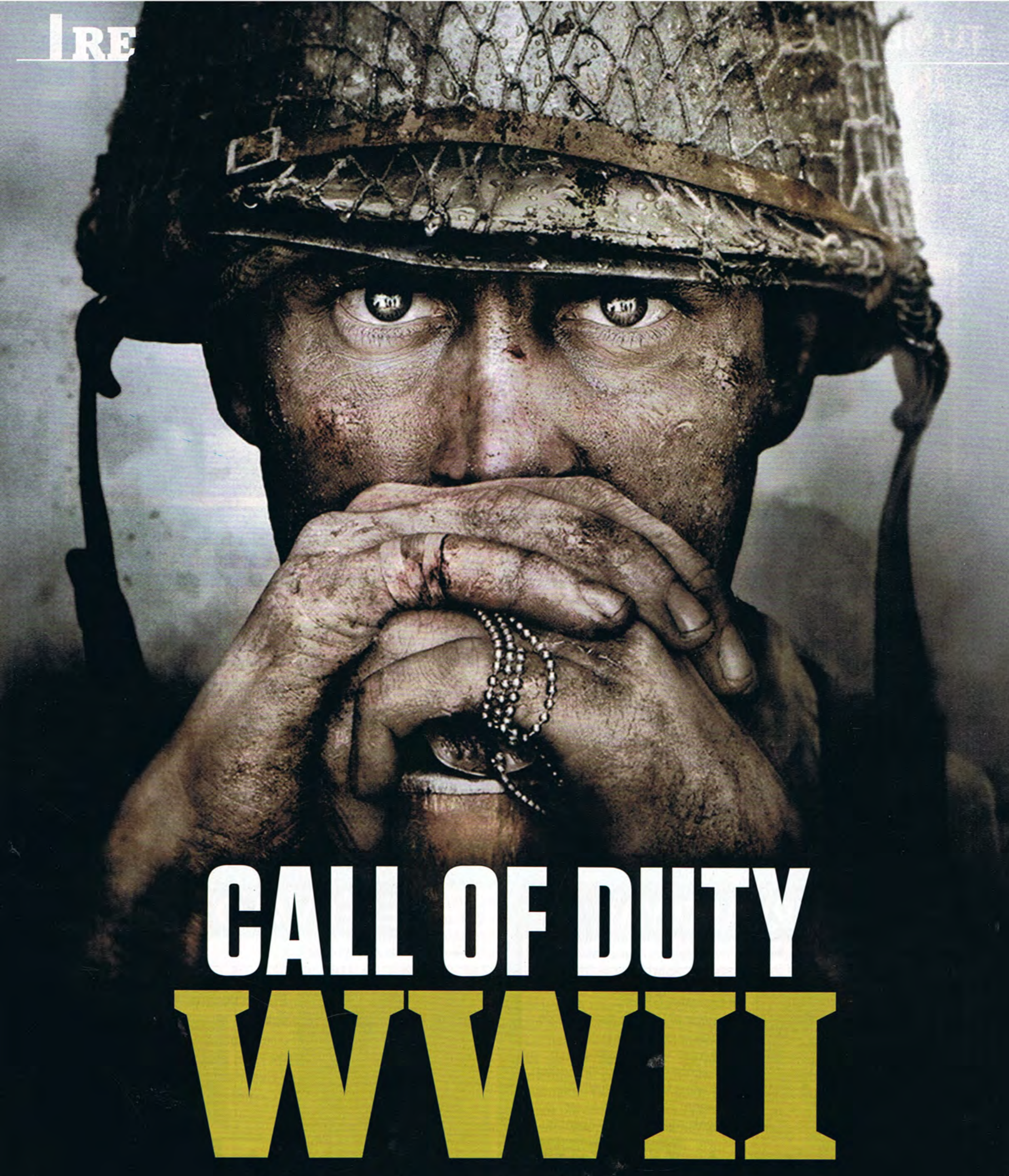


Tambien disponible
EDICIÓN GOLD EXCLUSIVA GAME
(solo disponible para PS4 Y XONE)
Incluye:
- Caja metálica exclusiva
- Contenido descargable



EDICIONES ESPECIALES, REGALOS EXCLUSIVOS, DLCS...

MUCHAS MÁS OFERTAS EN WWW.GAME.ES



CALL OF DUTY WWII

¡Esto sí que es la guerra!

Todo es cíclico. Todo vuelve al punto de partida. Y la guerra, al menos la de la saga «Call of Duty», no quería ser menos. Sledgehammer destapa el tarro de las esencias con el juego que devuelve la serie a sus orígenes. ¡Normandía nos espera!



¡De vuelta al frente europeo, amigos! «Call of Duty» regresa al punto de partida. La Segunda Guerra Mundial vuelve a ser el escenario perfecto para la saga de acción bélica más popular de los últimos años, con una recreación de enorme realismo, casi cinematográfica, de la guerra tras el desembarco de Normandía. ¡Esto sí es guerra!

Apenas unos días antes del pasado 26 de abril, cuando se desvelaron sus primeras imágenes, Activision anunció oficialmente el regreso de «Call of Duty» con una vuelta a sus orígenes. La nueva entrega de la saga, obra de Sledgehammer, regresaría allí donde todo empezó, la Segunda Guerra Mundial. El mismo título del juego, «Call of Duty WWII», deja bien a las claras que la saga empieza a abrir un nuevo –bueno, en realidad no tanto– frente con el que combatir las críticas negativas de las últimas entregas futuristas y plantar cara a su actual "enemigo", «Battlefield 1».

Muchos fans veteranos de la saga deseaban esa vuelta a una perspectiva histórica desde hace tiempo, pero lo que Sledgehammer mostró –y mira que fue muy, muy justito– en la presentación de «WWII» dejó asombrados a todos, por el tremendo realismo que promete. Para empezar, además, una oleada de nostalgia golpeó a estos fans al contemplar las primeras secuencias del juego. Fue como estar viendo el primer tráiler del mítico «Medal of Honor: Allied Assault»: vehículos anfibios a punto de desembarcar en Normandía durante el día D.

De vuelta a Omaha

Cuando hace 15 años vimos el citado tráiler, fue como contemplar "Salvar al Soldado Ryan" convertido en juego. Lo que ha mostrado Sledgehammer de «Call of Duty WWII» es como ver la mismísima película, sabiendo que lo que jugaremos será tal cuál. El impacto visual del desembarco, el realismo de los protagonistas –que ahora veremos más en detalle–, el tiroteo cuando bajan las rampas y los soldados pisan la arena... ¡Algo impresionante!

La campaña de «Call of Duty WWII» se centrará en el avance aliado por Europa tras el desembarco, recreando algunas batallas históricas, y desarrollando principalmente la historia de tres personajes clave: el sargento William Pierson, el teniente Joseph Turner y el soldado Robert Zussman. Estos personajes ten-

> **“«Call of Duty» vuelve a sus orígenes, con la Segunda Guerra Mundial como escenario”**

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción bélica
- **Estudio/compañía:** Sledgehammer/Activision
- **Fecha prevista:** 3 de noviembre de 2017

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción bélica**, que reiniciará la vertiente histórica de la saga «Call of Duty».
- La campaña se jugará en el bando aliado, desde **el desembarco de Normandía.**
- Los **papeles principales de la campaña** estará interpretados por varios nombres conocidos de Hollywood.
- Incluirá **diversos modos multijugador**, tanto versus como cooperativos.
- **Los zombis volverán**, aunque no se han confirmado los modos.







¡Compañeros hasta el final! El espíritu de camaradería que grandes películas bélicas han marcado será uno de los elementos clave en la campaña individual.

drán la cara de tres actores bien conocidos del Hollywood que los interpretan. Sledgehammer ha continuado la tradición de los últimos «Call of Duty» con la participación de nombres populares, como los de Josh Duhamel, Jeffrey Pierce y Jonathan Tucker. La diferencia con estos otros títulos es que «WWII» promete un realismo visual que asusta, porque no se limita a clavar los rostros de los actores, sino que todo el entorno del juego es como estar en una película. Si has visto el tráiler de presentación, sabes a que nos referimos, seguro.

La historia de la campaña no se ha desvelado aún, pero viendo las primeras escenas y sabiendo los roles de cada personaje, es de esperar, como Sledgehammer ha confirmado, una trama épica plagada de heroísmo, sacrificio y camaradería, al estilo de una superproducción cinematográfica.

El estudio ha estado trabajando más de dos años en la perfecta recreación histórica del juego, donde cada pequeño detalle se ha estudiado al milímetro: uniformes, armas, escenarios, vehículos, tácticas, batallas... El objetivo es clavar la experiencia bélica con fidelidad total.

«Call of Duty» 100%

Dentro de esta búsqueda del realismo y la fidelidad histórica, parece difícil imaginar que «WWII» entre en la habitual estructura de contenidos de la saga. Ya sa-

LA VUELTA A LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL SERÁ COMPLETA: MULTIJUGADOR... ¡Y ZOMBIS!



Multijugador total: Sledgehammer, sin dar ningún detalle del contenido ni los modos de juego, confirmó que el apartado multijugador de «Call of Duty WWII» será uno de los más relevantes en la nueva entrega de la saga.



Un desembarco... ¿real?: La espectacular imagen de la playa abarrotada de jugadores de las fuerzas aliadas, deja bien a las claras que el multijugador de «Call of Duty WWII» quiere rebasar los límites vistos en la saga. ¿Con qué nos sorprenderán?



Los zombis vuelven: Un simple imagen bastó a Sledgehammer en la presentación de «WWII» para confirmar el regreso de los zombis -¡zombis nazis!-, Además, parece que tendrá mucho que ver con el modo cooperativo que ofrecerá el juego.



¡Los blindados lo arrasarán todo! El espectáculo bélico será total a todos los niveles. La fidelidad histórica, también a nivel visual, será algo impresionante.

> **"Visualmente, Sledgehammer nos traerá la acción bélica más realista que hayamos jugado"**

bes: multijugador y zombis, junto a la campaña individual. Pero para Sledgehammer no parece ser un obstáculo. Sin apenas mostrar nada, el estudio confirma un multijugador realista, del que no han dado detalles por ahora, y un modo cooperativo independiente donde los zombis serán las estrellas. Bueno, zombis normales no, ¡zombis nazis!

Los escasos datos sobre «WWII» y las pocas imágenes que Sledgehammer y Activision han mostrado nos han sabido a muy poco, pero hasta el 3 de noviembre, fecha oficial del lanzamiento, quedan muchos meses para ir desvelando más y más detalles. Lo próximo, a buen seguro, se dejará ver en el E3 y aunque no está tan lejos ya estamos impacientes por saber qué vendrá ahora.

La guerra de «Call of Duty» vuelve a sus orígenes. ¡Qué ganas de coger un fusil! **A.P.R.**



¡Será como viajar al pasado desde tu PC! Sledgehammer ha realizado un esfuerzo especial en la investigación histórica para que cada detalle sea correcto.

UNOS PROTAGONISTAS... ¡DE PELÍCULA!

Durante la presentación mundial de «Call of Duty WWII», Sledgehammer nos presentó a los protagonistas de la espectacular campaña del juego, cuya apariencia está tomada de los populares actores de Hollywood que los interpretan.





Sargento William Pierson (Josh Duhamel): el típico tipo duro que no se corta un pelo y es hasta algo broncas, pero leal a sus camaradas hasta el fin. Duhamel es conocido, sobre todo, por sus papeles en la serie de TV "Las Vegas" y la saga de películas "Transformers".





Teniente Joseph Turner (Jeffrey Pierce): el oficial veterano que pone calma y cabeza a las cosas y acoge bajo su protección a los soldados novatos. Pierce es un clásico de la saga «Call of Duty», habiendo puesto su voz en varias entregas, así como en otras tantas de «Medal of Honor».





Soldado Robert Zussman (Jonathan Tucker): el soldado novato al que no le pondrán las cosas fáciles, pero al que todos cogerán cariño. Tucker es conocido sobre todo por series de TV -"Kingdom", "Hannibal", "American Gods"...- y es un fan declarado de «Call of Duty».

LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

DISCOS DUROS

Siempre he pensado que en cuanto a tiempo de carga en los juegos no había nada más rápido que mi Western Digital Velociraptor, pero veo que recomendáis mucho el WD NAS RED 6TB, y no sé si lo hacéis por espacio de almacenamiento o porque es mejor siendo sus rpm más bajas 5400 vs 10.000 del Velociraptor. Gracias. ■ **Juan Bermejo**





La elección de un disco duro depende del uso que le vayas a dar. A más revoluciones por minuto es más rápido, cierto, pero también tiene más inercia para arrancar y detenerse y suele tener un tiempo de acceso a los datos más alto. El disco de WD lleva la coletilla NAS porque está optimizado para funcionar como disco duro remoto, es decir, para estar conectado todo el día y atender muchas peticiones de lectura y escritura de datos, sin errores. Hay otros discos más rápidos, pero el WD NAS es más fiable, puede funcionar todo el día y accede a los datos más rápidamente. Te interesará uno u otro según el uso que le vayas a dar.

EXPANSIONES

No soy muy amigo de los DLCs pero me ha sorprendido «Forza Horizon 3 Hot Wheels». Creo que este juego nos muestra las dos caras de las expansiones. La de la nieve me parece aburrida y no aportada nada, pero la de «Hot Wheels» es muy loca, y tiene muchas novedades como los loopings, los circuitos que se cruzan, y ¡dinosaurios! ¡Así es como debe ser un buen DLC! ■ **Rafa**

Vaya por delante que a nosotros nos encanta «Blizzard Mountain». La nieve, el hielo y la niebla nos obligan a cambiar nuestra forma de conducir. Dicho esto, es verdad que la expansión «Hot Wheels» es un ejemplo de lo que debe ser un DLC: un complemento que aporte algo único y diferente al juego.

NUEVA GENERACIÓN

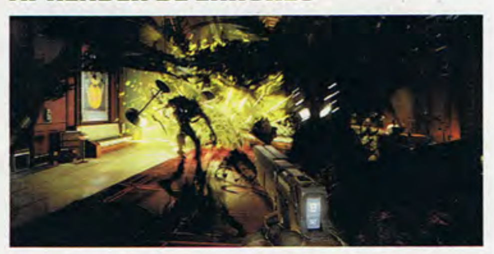
Me gustan los juegos de aventura así que acudo a vosotros para que me recomendéis alguna novedad. Pero nada de juegos de Telltale que ya están muy vistos. El último que he jugado se llamaba «Life is Strange» y me encantó. ■ **Nadia C.**

Estamos convencidos de que te va a gustar bastante «What Remains of Edith Finch», Nadia. Es una colección de historias extrañas que le ocurrieron a la familia Finch, y que llevaron a la muerte a todos sus miembros.

«Blackwood Crossing» es una historia de misterio que cuenta la peculiar relación entre dos hermanos. Por último, «Night in the Woods» narra el fin de la juventud de su protagonista, y cómo se ve afectada por el paso a la edad adulta de sus amigos y su familia. Pruébalos, y nos cuentas.

LA CARTA DEL MES

APRENDER DE ERRORES



Tengo que reconocer que yo fui uno de los que troleó a «Dishonored II» por los fallos y el mal rendimiento en PC. Arkane dijo que habían aprendido de sus errores y que no volvería a ocurrir con «Prey», y tengo que admitir que han cumplido. Mi PC ya tiene unos años y aún así «Prey» me funciona a 60 fps con buenos gráficos. ¡Gracias, Arkane! ■ **Cestxion**

Al César lo que es del César. «Prey» no sólo es un juegazo sino que, como dices, no tiene los problemas de rendimiento de «Dishonored II». De hecho la versión de PC ha sido la prioritaria para Arkane, y se nota. Esperemos que no pase tan desapercibido como su predecesor, que no tuvo buenas ventas.

LA POLÉMICA DEL MES

DERECHOS MUSICALES

Me he quedado a cuadros cuando he visto que el genial «Alan Wake» se ha dejado de vender porque Remedy no ha renovado sus derechos musicales. ¿Cómo pueden abandonar un clásico como éste por no pagar los derechos de la música? ■ **Gerva F.**

Pues la verdad es que es muy fácil de explicar, Gerva. Los derechos musicales, especialmente si se usan canciones muy famosas, son muy caros. Hay muchos juegos basados en películas que no tienen su banda sonora, o series muy famosas como la añorada Malcolm que nunca se editó en DVD porque los derechos musicales valían mucho. En el caso de «Alan Wake» es un juego que ya tiene unos años, se ha vendido bastante así que no iba a vender mucho más. Remedy habrá hecho números y no le compensará el gasto.





CPU VS GPU

Estoy decidido a comprar un nuevo ordenador, pero pese a los reportajes que publicáis, no termino de decidirme. Tengo dos cosas claras. Primero que no quiero otro AMD después de la decepción que sufrí hace años, y segundo que no quiero ni acercarme a la Realidad Virtual. ¿Sería preferible



tirar por un procesador más avanzado como un i7-7700 y sacrificar gráfica con una GTX 1060 3GB o sacrificar micro con un i7-6700 y optar por una gráfica más potente como una GTX 1070 8GB?
Enrique Pérez

Bueno, Enrique, antes de nada conviene tener en cuenta que los procesadores AMD han cambiado mucho, y los nuevos Ryzen ofrecen gran rendimiento a un precio inferior a Intel. Dicho esto, y aunque las CPU vuelven a tener protagonismo gracias al mejor soporte multi-core de DirectX 12 y Windows 10 Creators Update, la diferencia la sigue marcando la tarjeta gráfica. Es decir, es mucho mejor una GTX 1070 con un i7-6700, que una GTX 1060 con un i7-7700...



LÍO DE TIENDAS

¿Por qué hay tiendas como G2A o Instant Gaming que venden juegos de Steam mucho más baratos que en Steam? ¡Algunos incluso cuestan la mitad! ¿Donde está el truco? **Kevin S.**

El truco está en que esas tiendas no consiguen las claves a través de los distribuidores oficiales. G2A es una especie de eBay de claves, pues son los usuarios los que las venden. Instant Gaming las compra en países con menos impuestos o en donde valen menos y las vende a todo el mundo, ya que Steam acepta claves mundiales.

HALF LIFE 2 VR

He leído que unos modders están convirtiendo «Half Life 2» a la realidad virtual. Si es verdad, me parece patético que lo tengan que hacer los fans porque a Valve no le da la gana.
Joel S.

No te falta razón, Joel. Echamos de menos más apoyo de las grandes compañías a la hora lanzar juegos –de calidad– para realidad virtual. Y aún más de Valve, que ha estado involucrada en la creación de las gafas HTC Vive, como dices. Al final, los modders parece que ponen a cada uno en su sitio...




CÓDIGOS DE DESCARGA

Parece que algunos lectores seguís con problemas con la recepción de los códigos de descarga del juego de regalo. Repasemos de nuevo las instrucciones para solicitarlos y evitarlos en la medida de lo posible.



- Tenemos comprobado que la mayoría de problemas con la recepción de códigos se produce con usuarios que usan direcciones de email con dominios de Microsoft: msn, live, hotmail, etc. Sobre todo hotmail. Así que, por favor, aunque ya lo avisamos en las instrucciones de la web, insistimos: NO USES HOTMAIL para solicitar tu código.
- Si ves que el código no te ha llegado, asegúrate de que no ha entrado en el buzón de Spam.
- Si, aun así, necesitas solicitar tu código pues sigue sin llegarte, utiliza esta dirección de email para ello: **clave.micromania@gmail.com** No uses Facebook (hay problemas con los privados) ni Twitter para solicitarlo. Dejar un comentario en una noticia tampoco resuelve nada. Envía un email. Gracias.

Protección de Datos:
Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Blue Ocean Publishing, con domicilio en C/Playa del Puig, 9, Las Rozas, 28230 Madrid, para responder a las consultas o gestionar el envío de los premios en los sorteos o concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Blue Ocean Publishing.

MXGP3
THE OFFICIAL MOTOCROSS VIDEOGAME

CMC
Visítanos en: GAME.es




GAME
ENTRA EN NUESTRA WEB **Y ENCUENTRA TU TIENDA MÁS CERCANA**
WWW.**GAME.ES**/TIENDAS
Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes hasta el 30/06/17. Impuestos incluidos.
Conéctate a **www.game.es** para conocer tu tienda GAME más cercana.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Velocidad
- **Estudio/compañía:** Codemasters
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 9 de junio de 2017

www.dirt4game.com/es

LAS CLAVES

- Será un juego de velocidad, **nueva entrega de la saga «DiRT».**
- Ofrecerá **modos "gamer" -arcade- y simulación.**
- Tendrá **modalidades de juego** Carrera, Competitivo, Juego Libre, Multijugador, Academia DiRT y Joyride.
- Podremos crear trazados con la **herramienta "Crea tu circuito".**
- Habrá pruebas de tipo **Rally, Landrush, Rally Cross y Rally Histórico.**
- Podremos **comprar y vender coches online.**

PRIMERA IMPRESIÓN

La nueva entrega de la popular saga de rallies llega repleta de novedades en modos de competición, herramientas de diseño y opciones de comunidad.

DIRT 4

¡Ya rugen los motores!

El polvo no nos deja ver a los rivales que tenemos por delante. Pero ahora, que cambia el tiempo y empieza a llover, las partículas en suspensión se asientan. El inconveniente es que la pista de tierra se empieza a convertir en un lodazal y el control del buggy se hace mucho más complicado. El contravolante en las curvas es cada vez más peligroso, pero si lo manejamos con habilidad puede que incluso saquemos ventaja y consigamos algún adelantamiento épico. Menos mal, también, que hemos optado por el modo de juego "gamer", porque en simulación probablemente ya nos hubiéramos estrellado, con desagradables consecuencias.

Sí, no hemos comido más polvo que el virtual y la carrera era una de las que podemos disputar en el modo Landrush, una de las pruebas que componen el conjunto de competición de «DiRT 4», la nueva entrega de la ya veteranísima saga de Codemasters –incluyendo los primeros «Colin McRae», es el juego número 12, y el sexto que cuenta con el nombre «DiRT»; casi 20 años de rallies, en suma– que llega en unos pocos días hasta nosotros.

¡Más competición!

Lo primero que nos llama la atención de esta primera versión jugable de «DiRT 4» es que, a diferencia de su antecesor más inmediato –«DiRT Rally»– la variedad de la competición marcará la pauta. Los esperados recorridos de trazados por tramos en el típico rally no serán los únicos disponibles en el juego. De hecho, habrá abundantes opciones para jugar.

Los distintos modos de «DiRT 4» nos llevarán por cinco países –Australia, España, Gales, EE.UU (Michigan) y Suecia– para competir en distintos tipos de pruebas. Tendremos un modo principal –Carrera– que nos permitirá desarrollar una trayectoria profesional como piloto, en distintas disciplinas, más

> **“Compite con más de 50 coches en cinco localizaciones increíbles y varios modos disponibles”**



La velocidad vuelve con «DiRT 4», y ya no hay solo rallies... Elige tu modalidad, tu vehículo, la dificultad y lánzate a competir para convertirte en el piloto más versátil.



SABÍAS QUE...

...para que la experiencia de competición sea lo más completa y real posible, Codemasters ha contado con el asesoramiento de Kris Meeke y Petter Solberg, pilotos profesionales de rally, que han supervisado el diseño del modelo de control del vehículo en el juego?



Cada modo de juego llevará asociado un tipo de vehículo desde modelos más deportivos hasta camionetas y buggies.





Los modos de juego de «DiRT 4» serán variados y abundantes. Desde competiciones en circuitos hasta carreras en tramos rurales de los rallies más típicos, habrá un poco para todos.

un modo competitivo, diferentes opciones multijugador, la Academia DiRT –para mejorar técnica y aprender conducción deportiva– y el modo JoyRide, uno de los más divertidos y originales, que nos enfrentará a distintas pruebas de habilidad, casi circenses. Bueno, nos dejamos en el tintero el Juego Libre, en el que opdremos escoger escenario, prueba, vehículos, etc, para disfrutar del puro placer de la conducción y la competición.

Pero son las distintas disciplinas que se reparten por todas estas modalidades lo que entusiasmará al fan de la velocidad, ante todo lo que Codemasters nos ha preparado con «DiRT 4». Y es que la cantidad y la calidad se mantendrán en un sensacional equilibrio, para dar un empaque al juego realmente notable.

¿Cuál es tu estilo?

Son las cuatro modalidades disponibles en «DiRT 4» las que marcarán esta nueva entrega, aportando variedad para que cualquier fan del pilotaje se sienta satisfecho. Tendremos las Pruebas Rally –en las que habrá una vertiente de rally histórico, con vehículos clásicos, por lo que se puede considerar una modalidad doble–, recorriendo contra el reloj trazados, por lo general rurales, acompañados por el copiloto y sus indicaciones, tanto visuales como de voz, de las incidencias que nos encontraremos –curvas, cambios de rasante, accidentes...–. Por otro lado tendremos el modo Rally Cross, consistente en carreras en circuito cerrado, en las que habrá que cumplir con al menos una vuelta llamada "comodín", en la que recorrer una parte alternativa del circuito, enfrentándonos a varios rivales en la carrera. Y la última modalidad será la Landrush, consistente también en carreras en circuito cerrado, pero por lo general de tierra y pilotando dos tipos de vehículos: buggies o camionetas 4x4.

Cada de una de estas modalidades tendrá sus peculiaridades, algunas ya destacadas, como la naturaleza del circuito, el tipo de

SE PARECE A...



DIRT RALLY
La anterior entrega de la saga se centraba totalmente en la competición de rallies.



PROJECT CARS
El realismo es máxima en este juego, que también tiene una oferta mayor de vehículos.



¿Diferentes caminos? En el modo Rally Cross los circuitos tendrán caminos alternativos para la llamada "vuelta comodín", que tendremos que cumplir en una ocasión, según las normas.



¡Más de 50 vehículos nos esperan en el juego! Tendremos desde los más modernos de rally a los históricos de los 80 y 90.



¡A COMPETIR!

«DiRT 4» nos traerá distintos tipos de competición, asociados a vehículos variados.



Las pruebas de Rally nos llevarán a los conocidos trazados rurales donde el copiloto nos ayudará con sus indicaciones. Reflejos, habilidad y experiencia serán vitales, más que la velocidad en sí.



Las competiciones Rally Cross se disputarán en circuitos con trazados cortos, a varias vueltas. Tendremos que efectuar al menos una "vuelta comodín" en el trazado alternativo, para vencer en las carreras.



El modo Landrush nos pondrá al volante de camionetas y buggies, en distintas categorías de potencia, en carreras de circuitos de tierra. La baja visibilidad, si tenemos rivales delante, será clave.



¡Velocidad, técnica y espectáculo! La habilidad al volante, los reflejos, la velocidad y la técnica de conducción, con la variedad de modos, coches y competiciones, se pondrán a prueba constantemente. Sobre todo si te animas a participar en el modo Simulación.

> "Las herramientas de creación de trazados serán uno de los elementos más novedosos"

vehículo, las condiciones de visibilidad –la meteorología será dinámica y de lo más variada, por ejemplo– se verán afectadas por el clima, por el terreno, por la manejabilidad de los coches... Todo, con el objetivo de hacer de «DiRT 4» un juego realista, variado, desafiante y el más completo de la saga.

Uno de los apartados más atractivos y novedosos lo encontraremos en el modo Rally, con las herramientas de creación de trazados.

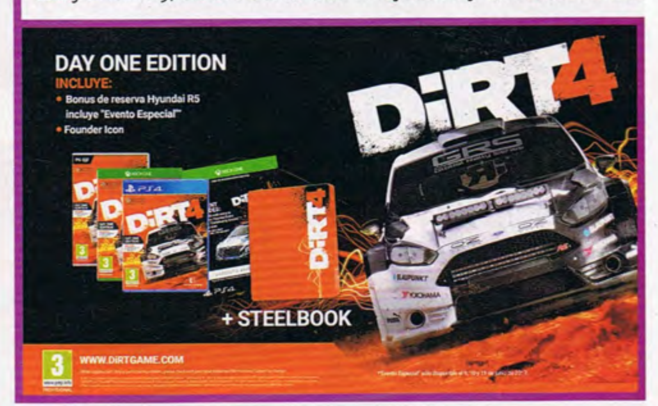
Dando una serie de parámetros básicos de configuración –dificultad, longitud, etc.– la herramienta creará el trazado de forma aleatoria, con lo que prácticamente será imposible repetir una prueba, al menos en el modo de juego libre. Se trata de un pequeño, pero eficaz instrumento para alargar la vida real del juego.

El espectáculo de la velocidad

«DiRT 4», además de variedad y novedades, apostará, como decíamos, por el realismo. Sus dos modos de juego, gamer –arcade– y simulación son dos extremos para hacerlo apto para todos los jugadores. Quizá el modo gamer, una vez cogido el tranquillo a los vehículos

¿Cuál va a ser tu edición favorita cuando te hagas con «DiRT 4»?

Codemasters lanzará distintas ediciones del juego, centradas sobre todo en los contenidos digitales. Además de la estándar, habrá una Special Edition y una Day One. La primera incluirá laDay One con el Pack Team Booster –una propuesta de equipo única, personal e instalaciones adicionales e ingeniero exclusivo–. También con edición SteelBook. La Day One tendrá el Hyundai R5, un evento exclusivo Hyundai y un Founder Icon.



La variedad de la climatología será total. Además de las posibles inclemencias meteorológicas en tiempo real, también el tipo de firme se verá afectado.



¿De noche, de madrugada, por la tarde? Se podrá competir a cualquier hora del día, lo que afectará también a la conducción.





Antes de competir, conviene entrenar y probar el circuito. Existirá opción de calentar y conocer el trazado en las competiciones antes de pasar a la carrera en sí, contra otros rivales.

y los modos, se te hará demasiado accesible, pero dominarlo no será fácil y te llevará tus buenas horas de práctica.

Los expertos, por contra, apostarán sin duda por el modo Simulación. Un modo disfrutable al máximo usando los periféricos adecuados –volante, pedales y marchas manuales– , pero será muy, muy difícil para jugadores de otro nivel. El realismo de la conducción quiere ser máximo y, aunque en la versión probada se notaba que aún había detalles que pulir en la simulación física –también en el modo arcade– y el manejo de los coches, apunta maneras de experiencia total.

Pon la guinda a todo este conjunto de modos y competiciones con el asesoramiento de expertos pilotos de rally, una banda sonora tremenda –The Amazons, Sigma, The Chemical Brothers, Disclosure, Queens of the Stone Age...– y una nueva RaceNet, para competiciones, desafíos y comunidad online –¡incluyendo venta de vehículos virtuales personalizados de segunda mano!– y tendrás un juego que promete ser brutal. **A.C.G.**





INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Lucha
- **Estudio/compañía:** Bandai Namco
- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2 de junio de 2017

tk7.tekken.com

LAS CLAVES

- Será un **juego de lucha**, nueva entrega de la veterana saga.
- Habrá **38 personajes confirmados** en el "roster", aunque varios llegarán en forma de contenidos descargable.
- **Cerrará el ciclo de la saga Mishima**, con la batalla entre Heihachi y Kazumi Mishima, mujer de Heihachi y madre de Kazuya.
- Acción y jugabilidad harán **uso del entorno 3D**, como es habitual en la saga.
- Incluirá **mecánicas y movimientos nuevos.**

PRIMERA IMPRESIÓN

«Tekken 7» llega para aportar su perspectiva a la nueva generación de juegos de lucha, con un apartado técnico reinventado, más personajes y mecánicas.

TEKKEN 7

¡Prepárate para el combate final!

Tanto odio, tanto dolor, tanta lucha... Han sido más de 20 años combatiendo, casi sin parar, en una historia que nos ha desvelado la vida de Heihachi y el clan Mishima. Una historia llena de drama, traiciones y hasta demonios. Una historia, sin embargo, que está a punto de concluir en tan solo unos días, en cuanto «Tekken 7» llegue hasta nuestros disco duros. Y es que el 2 de junio se estrena la nueva entrega de la veterana saga de lucha –recordamos aún el primer y revolucionario juego en PlayStation, ¡qué tiempos!–, que quiere, como no podía ser de otra manera, convertirse en la más espectacular y completa que hayamos jugado en todo este tiempo.

Asuntos familiares

Bandai Namco apostará por la vistosidad gráfica más vanguardista con «Tekken 7» usando el motor Unreal Engine 4 como base del desarrollo. A las habituales llaves, golpos, combos y demás se añadirán todo tipo de efectos que harán de cada combate un verdadera espectáculo para los ojos. Pero más allá del inevitable exceso en el apartado gráfico, lo que quiere «Tekken 7» es también ofrecernos la entrega más emotiva –sí, se puede decir de este modo–, cerrando el arco del clan Mishima con el enfrentamiento final entre Heihachi y Kazumi a través de su hijo, Kazuya, poseedor del gen diabólico.

A lo largo de toda la historia de la saga, este enfrentamiento entre padre e hijo se ha venido sucediendo en los diferentes juegos, aunque nunca se ha llegado a explicar en realidad la razón del enfrentamiento y por qué tratan de matarse el uno al otro, según explican los propios responsables de «Tekken 7», pero será en el nuevo juego en el que se desvelará el misterio, como una especie de conclusión de este ciclo Mishima, aunque la historia, según afirman, se contará desde una perspectiva externa, no en la piel de uno u otro personaje, para que los jugadores que no estén familiarizados con la saga no tengan problema en seguir el guión.

Nuevos en la arena

En «Tekken 7», además del apartado argumental, que cerrará el ciclo Mishima, veremos la aparición de muchos nuevos personajes. El roster ya tiene confirmados 38 perso-

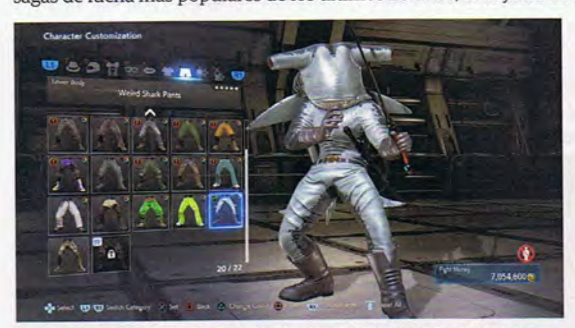
> **“El capítulo final de la saga Mishima llega con la nueva y más brutal entrega de «Tekken»”**

¿Está seguro de que este es tu juego y no te has confundido?

Uno de los detalles más curiosos de «Tekken 7» será la aparición estelar de Akuma, el personaje de la saga «Street Fighter», en plan "croos-over". Será uno de los diez personajes nuevos confirmados por Bandai Namco en el juego, y su presencia se explica en la trama, cuando Kazumi Mishima le exige el pago de una antigua deuda, para que luche y mate a Heihachi. Si cierta condición se da, se convertiría en el enemigo final.



El capítulo final de la saga Mishima llega con «Tekken 7». El regreso de una de las sagas de lucha más populares de los últimos 20 años, está ya casi a punto.



La personalización de los luchadores siempre ha sido una característica de la saga, aunque llegará a niveles delirantes.



El espectáculo total de la lucha llega en la entrega definitiva de la saga «Tekken». El uso de Unreal Engine 4 permitirá una vistosidad gráfica realmente sobresaliente, mejor que nunca.

najes –incluyendo variaciones de algunos, y con otros que llegarán en forma de contenido descargable–, con diez incorporaciones inéditas a la saga. Entre estos tenemos a Katarina Alves, Claudio Serafino, Lucky Chloe, Shaheen, Josie Rizal, Gigas, Jack-7, Kazumi Mishima (también en versión diabólica), Master Raven y Akuma. El último, conocido personaje de la saga «Street Fighter», aparecerá en «Tekken 7» en un "cross-over" cuya presencia tiene explicación más detallada en la parte superior de la página.

En todo caso, y aprovechando la mención a «Street Fighter», cuya última entrega sufrió no pocas críticas negativas por la carencia de contenido en su lanzamiento, parece que la intención de Bandai Namco es, precisamente, evitar algo similar con «Tekken 7». No sólo la cantidad de personajes es importante, sino las novedades en mecánicas de juego.

Acción inédita

En «Tekken 7» encontraremos nuevas mecánicas aunque la esencia de la acción siempre residirá en los combates uno contra uno.El objetivo es hacer el juego más accesible a jugadores de todo nivel y experiencia, para lo que se han introducido un par de mecánicas básicas nuevas: Rage Art y Power Crushes. Rage Art permitirá ejecutar ataques críticos, capaces de consumir hasta el 30% de la vitalidad del rival, siempre que nuestra barra de salud esté en nivel crítico, aunque dejando inactivo el incremento del ataque normal. En Power Crush, podremos seguir con nuestros ataques ininterrumpidos aun cuando el rival nos golpee. Se seguirá recibiendo daño, en todo caso, y solo será útil para ataques altos y medios. Pero habrá otras mecánicas asociadas a estas, como Rage Drive, que nos permitirá sacrificar el modo Rage a cambio de potenciar ciertos ataques. En suma, «Tekken 7» quiere no solo convencer al fan de la saga con el título más completo y espectacular, sino hacer atractivo el desafío a todos los jugadores. **A.C.G.**





MORTAL KOMBAT X
Otra de las sagas de lucha más aclamadas por los fans, con la que comparte espectáculo.



STREET FIGHTER V
Su jugabilidad sigue siendo, sobre todo, 2D, pero la última entrega es la más espectacular.



DARKSIDERS 3

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Gunfire Games/THQ Nordic
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2018

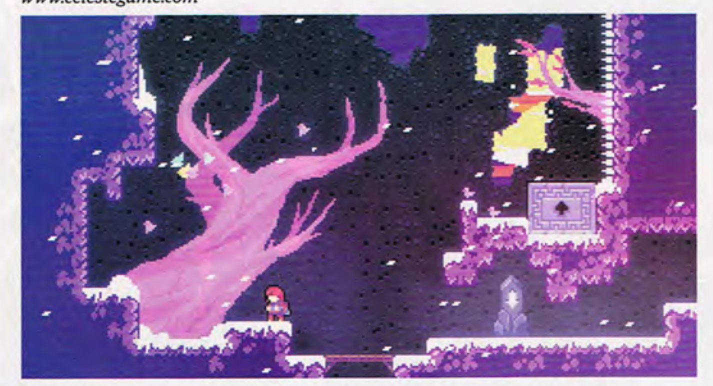
darksiders.com

El Apocalipsis está de vuelta con la tercera entrega de la saga «Darksiders», con una nueva protagonista, Furia, la más enigmática de los cuatro jinetes, que debe afrontar un nuevo objetivo: perseguir y deshacerse de los siete Pecados Capitales. Con este nuevo juego de la saga, Gunfire vuelve a la carga -tras su participación con Vigil en la Deathinitive Edition de la anterior entrega- llevando la acción a un nuevo mundo abierto, repleto de secretos, y viajando desde el Cielo al mismísimo Infierno. Eso sí, aún habrá que esperar bastantes meses para probarlo.

CELESTE

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Matt Makes Games Inc.
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 2017

www.celestegame.com



El estudio responsable de «TowerFall Ascension» vuelve este 2017 con una aventura repleta de plataformas con un objetivo tan sencillo como escalar una montaña... y tan peligroso. Cuando la misma montaña quiere acabar con nosotros es todo un desafío, pues sus 400 niveles repletos de secretos, personajes a descubrir y frenética acción, nos pondrán a prueba hasta el límite.

GNOG

- **Género:** Puzle/Musical
- **Estudio/compañía:** Ko-op Mode
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 2017

www.gnoggame.com



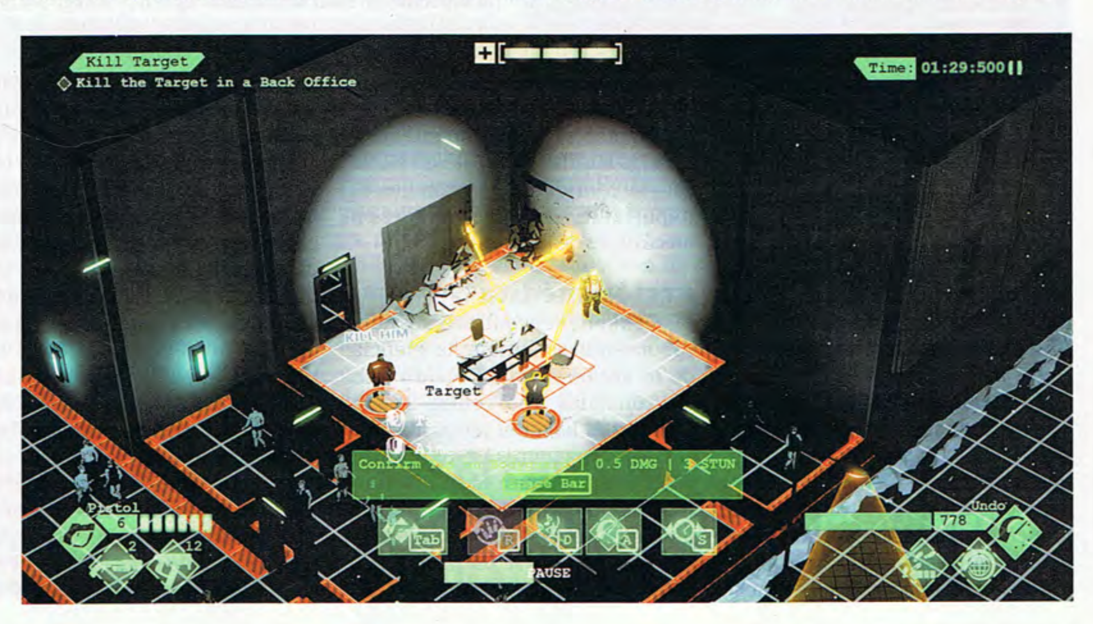
Los 9 niveles que forman el universo de RV de «Gnog» llegarán al PC en algún momento de este año, aunque ya está disponible para PS4 -si tienes mucha prisa por echarle un vistazo-. La mezcla de música y puzles que usa el juego de Ko-op Mode nos traslada a la cabeza de un robot en el que un diminuto y asombroso mundo, plagado de interruptores, nos invita a resolver sus enigmas.

ALL WALLS MUST FALL

- **Género:** Acción/Rol/Estrategia
- **Estudio/compañía:** inbetweengames
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** Septiembre de 2017

ks.allwallsmustfall.com

Estamos en 2089, en un Berlín en que la Guerra Fría continúa y el Muro nunca cayó. Durante más de 250 años, las dos facciones enfrentadas en la capital alemana han desarrollado la tecnología para manipular el tiempo y espiar al enemigo. Y aquí, con ciertas reminiscencias e influencia de juegos como «Syndicate» o «X-COM», dirigimos a un equipo de agentes que, a ritmo de música tecno, se enfrentarán al enemigo en combates en los que podremos repetir secuencias, manipulando el tiempo, en un desafío único y fascinante.



MAGES OF MYSTRALIA

- **Género:** Acción/Aventura/Rol
- **Estudio/compañía:** Borealys Games
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Mayo de 2017

www.borealysgames.com

Cuando leas esto el juego de Borealys estará ya, seguramente, disponible. Y su atractivo universo, que parece salido de una fusión entre la magia de Harry Potter y el mundo de la saga «Zelda», te atrapará sin remedio si eres fan de cualquiera de ambos, pues no en vano detrás del mismo se encuentra la mano de Edx Greenwood, creador de los Reinos Olvidados de D&D que dieron vida a juegos como «Baldur's Gate» o «Neverwinter Nights». Si estas no son suficientes credenciales para atraer a los fans del rol y la fantasía, no sabemos qué más puedes necesitar...



EXO ONE

- **Género:** Simulación/Exploración/Aventura
- **Estudio/compañía:** Exbleative
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** Por confirmar

exo-one-game.com



Los universos de ciencia ficción alkgo surrealistas, comno el de «Exo One», le deben mucho a películas como "2001", y es que algo de Kubrick -y del "Interestelar" de Nolan- hay en el juego de Exbleative, que nos lleva a planetas misteriosos y plagados de secretos que exploraremos como el piloto de una sonda, la Exo One, arrojada a un agujero de gusano, por accidente.

NIGHT & DAY

- **Género:** Runner/Plataformas
- **Estudio/compañía:** Ikigai Gameworks
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 2017

www.nightanddaythegame.com



El desafío de «Night & Day», con su inspiración peliculera -en aquella mítica "Lady Halcón"- prosigue su desarrollo, con Ikigai Games puliendo de forma constante su jugabilidad y el diseño de niveles. El estudio indie español tiene en sus manos uno de los "runners" más atractivos -y adictivos- que saldrán este año, donde la jugabilidad cooperativa es uno de sus pilares.



THE SINKING CITY

- **Género:** Aventura/Acción
- **Estudio/compañía:** Frogwares
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** Por confirmar

www.frogwares.com

La ciudad de Oakmont Massachussets, en Nueva Inglaterra -medio inundada y dominada por el horror innombrable de Lovecraft, en cuya obra se inspira el juego de Frogwares- es la gran protagonista de «The Sinking City». Frogwares vuelve una vez más a la obra del escritor americano para ofrecernos una aventura que nos meterá en la piel de un detective privado en la década de 1920 que tendrá que moverse en los límites de la locura para hacer frente a las amenazas sobrenaturales que han convertido Oakmont en un lugar infernal.



De «PC Fútbol» a «Football Club Simulator»

25 AÑOS DE PC FÚTBOL

¡El clásico ha vuelto!

En 1992 apareció el germen de «PC Fútbol». Tras 25 años, FX revive su espíritu con un nuevo mánager.

Gaby Ruiz, periodista deportivo y nombre bien conocido por los aficionados al fútbol, fue el ideólogo del concepto de «PC Fútbol». Su feliz "ocurrencia" cumple ahora 25 años, momento en que la esencia de la mítica saga adopta nueva forma con la nueva versión de «Football Club Simulator». Pero, ¿cómo ha sido la historia de la saga? Hablamos con Gaby Ruiz y la actual Community Manager de «Football Club Simulator», Nataly Stefano, que nos cuentan las claves de estos 25 años en que el mito ha ido adoptando distintas formas.

El origen de la saga

MICROMANIA: *Del papel en blanco al prototipo, ¿cómo surge?*

GABY RUIZ: Al igual que en 2017 con la transición del formato físico al formato digital, la creación de videojuegos en España hace 25 años estaba en un proceso de cambio acelerado. Los micros de 8 bit, como Spectrum, Amstrad o MSX, que habían dominado el mercado, aún tenían jugadores, pero su tiempo ya había pasado.

LOS ORÍGENES DE UNA SAGA LEGENDARIA

Cuando el concepto de un juego como «PC Fútbol» era algo inexistente en España y solo en países como Inglaterra los juegos tipo mánager tenían cabida, Dinamic Multimedia se sacó de la manga un título que acabaría convirtiéndose en una saga que hoy es una leyenda entre los fans. Pero, ¿cómo empezó todo?

Los ordenadores de 16 bit como Atari ST o Amiga, que eran verdaderas joyas, nunca llegaron a tener un éxito comparable al de otros países de Europa. Quizás por su elevado precio.

El PC original ofrecía con su "speaker" un sonido limitado y realmente agudo (y casi irritante) y las tarjetas gráficas CGA (1981) y EGA (1984) sólo podía mostrar 4 o 16 colores en pantalla con resoluciones de 320x200. No parecía el ordenador ideal para crear y jugar videojuegos.

En este escenario de cambio, en Dinamic habíamos abierto desde mediados de los años ochenta tres líneas para afrontar el futuro, como ahora pasaremos a ver.

En primer lugar, crear máquinas Arcade que, tras más de 30 meses de trabajo, presentamos junto a la compañía Inder (líder español en el diseño y fabricación de maquinas pinball) en la Feria del recreativo de 1991 con éxitos como «After The War» o novedades como «Hammer Boy».

Después, entrar en el mundo de las consolas de la mano de Electronic Arts con «Risky Woods» para Megadrive, que se vendió en todo el mundo. En Japón, por ejemplo, recibió el nombre de «Jashin Draxos».



Fue en 1989 cuando Míchel, el entonces jugador del Real Madrid, firmó el contrato con Dinamic para poder crear «Míchel Fútbol Master».

Por último, desarrollar la entonces incipiente tecnología "multimedia". Destacan el proyecto TPI de puntos de información interactivos y la herramienta de búsqueda de PC World.

Pero, finalmente, la estructura abierta y evolutiva del PC demostró que iba a convertirse en la plataforma universal para crear y jugar a videojuegos.

La incorporación como estándar del PC de las tarjetas VGA (1988) con una paleta de 256 colores y resolución de 640x480, las tarjetas de sonido Adlib (1987 y 1990), Soundblaster (1989) y Sound Blaster Pro (1991), el manejo con teclado y ratón... El PC había llegado para quedarse y triunfar.

Mi hermano Pablo, fundador y director de Dinamic, decidió apostar por el PC y crear un videojuego de fútbol sobre la base de «Míchel Fútbol Master» y la tecnología multimedia desarrollada hasta la fecha.

El primer reto estaba en los gráficos. «Míchel Fútbol Master» se había creado para ordenadores PC con gráficos CGA de 4 colores, y había que adaptarlo para las tarjetas VGA con 16 colores.

El segundo, y quizás más relevante, era afrontar la competición. La versión original contemplaba ocho selecciones nacionales en una estructura de eliminación. Y había que crear todo el interface y la estructura de la competición de liga de 18 equipos y su clasificación.

Por último, había a que incorporar las base de datos multimedia con los más de 400 jugadores de la primera división. Hoy parecen cifras modestas, pero creeme cuando te digo que en aquel momento era una cantidad de datos que muy pocos videojuegos ofrecían.

Todo ello, además, realizado con las dificultades que entrañaba la transición que estaba viviendo la industria del videojuego. Acostumbrados a trabajar con recursos casi ilimitados la producción de un videojuego, se realizó con un presupuesto mínimo y casi artesanalmente.

De las oficinas en la Torre de Madrid, con todas las comodidades, nos habíamos trasladado a la cuarta planta de un edificio industrial sin ascensor ni calefacción. Ahora lo recuerdo con nostalgia, casi con cariño, pero en invierno nos pelábamos de frío y en verano nos asábamos de calor mientras avanzabamos en el proyecto.

MM: ***Hasta ahora nadie ha sabido respondernos: ¿quién crea realmente la saga «PC Fútbol»?***

GR: El equipo que creó la primera versión de la saga lo formábamos los hermanos Ruiz (Pablo, Víctor, Nacho y yo mismo), Carlos Abril y Pedro Sudón.

Pablo era el creador del concepto y el jefe del proyecto. De hecho actualmente es el productor de «Football Club Simulator - FCS».

Víctor era el productor del proyecto y coordinaba al equipo. Por aquel entonces 6 personas era un equipo importante para un videojuego.

Nacho estaba a cargo del diseño artístico, la creación de los nuevos menús que gestionaban la liga de fútbol, los gráficos VGA

> **"El «Simulador Profesional de Fútbol» original partió de la base de «Míchel Fútbol Master»"**



Arcade «After The War» Inder/ Dinamic Hasta en las recreativas de vídeo Dinamic tuvo presencia con alguno de sus títulos más populares.

Cartuchos Megadrive «Risky Woods» y «Jashin Draxos» EA/Dinamic Al tiempo que Dinamic afrontaba el desarrollo del concepto de «PC Fútbol», diversificaba su negocio también en las consolas.



«Michel Fútbol Master» fue la base de «Simulador Profesional de Fútbol» pero la diferencia era enorme, viendo sus gráficos CGA y VGA, respectivamente.

del videojuego y el interface de la base de datos multimedia.

Carlos había creado la GFX, una tecnología realmente adelantada a su tiempo para la gestión de las librerías gráficas, y fue el responsable de la programación de la base de datos.

Pedro era el programador del simulador de «Michel Fútbol Master» y estuvo a cargo de incorporar la competición de liga, el apartado gráfico VGA y el sonido para tarjetas AdLib.

En mi caso, era el experto de fútbol. Asesoraba a todo el equipo y realice la primera base de datos de la saga, correspondiente a la primera división española de la temporada 92/93.

MM: ***¿Cómo se elige el título del videojuego? ¿Quien crea el logo?***
GR: Desde 1984, año de fundación de Dinamic, la apuesta por el deporte fue total. No hay que olvidar que «Videolimpic» (1984) fue el primer juego de simulación deportiva hecho en España.

Dos años después, «Fernando Martín Basket Master» (1986) es el primer videojuego en España en unir su imagen a la de un deportista de élite. Fue un modelo de éxito que desde entonces utilizaron otras compañías.

A principios de los años 90 queríamos dar un nuevo enfoque a nuestros simuladores y aprovechar la experiencia acumulada para que fueran más realistas.

De la serie "Master" que utilizamos para titular «Fernando Martín Basket Master» (1986), «Aspar GP Master» (1988) y «Michel Fútbol Master» (1989) nos adentramos en el tenis y en el fútbol con este nuevo concepto. Primero surge «Simulador Profesional de Tenis» (1990) y luego «Simulador Profesional de Fútbol» (1992).

La evolución a «PC Fútbol»

MM: ***¿Cúal fue la mayor aportación de la primera entrega?***
GR: Sin duda, innovar en el concepto. Abrir camino. Al combinar un simulador deportivo y una aplicación multimedia, realmente novedosa en aquella época, las posibilidades se convirtieron casi en infinitas.

LA EVOLUCIÓN DE LA SAGA EN VENTAS

Convertido en un auténtico súper ventas en España, estas son las cifras oficiales de la saga «PC Fútbol» en todas sus entregas.

ENTREGA	VENTA EN UNIDADES
Simulador Profesional de Fútbol	7.000
PC Fútbol 2.0	30.000
PC Fútbol 3.0	70.000
PC Fútbol 4.0	140.000
PC Fútbol 5.0	305.000
PC Fútbol 5.0	340.000
PC Fútbol 7.0	370.000
PC Fútbol 2000	190.000
PC Fútbol 2001	115.000

Y, por supuesto, llevar el videojuego a todo el mundo. Mi hermano Pablo quería popularizar los videojuegos. Un precio para todos los públicos de 2500 pesetas (15€), justo la mitad que los videojuegos de PC de la época, y una distribución masiva que sumaba a las apenas 1000 tiendas de videojuegos más de 30000 quioscos, fueron las decisiones clave.

Quedaba pendiente la utilización de una estrella para el videojuego, como en el pasado fueron Fernando Martín o Michel, pero este tema quedó en el tintero hasta la siguiente entrega.

Manuscrito de Pablo Ruiz con las claves para «PC Fútbol», inicialmente «Simulador Profesional de Fútbol 2.0: Temporada 93/94»

MM: ***¿Y cómo evoluciona hasta ser «PC Fútbol»?***
GR: Revisando en la documentación del "Museo FX" he encontrado un documento inédito y manuscrito por mi hermano Pablo donde se apuntan las claves.

Es curioso, ya que «PC Fútbol» surge en unos papeles donde recibía el nombre de «Simulador Profesional de Fútbol 93/94», pero ahí estaban plasmados todos los elementos que lo convirtieron en «PC Fútbol». Estos son los más importantes:

> "El salto que condujo al concepto «PC Fútbol» fue revolucionario para la época"

Michael Robinson
Para un mánager de fútbol, la fama y el carisma del presentador de "el día después" fue la elección. Y todo un acierto.

11 jugadores
Hasta ese momento, y desde «Michel Fútbol Master», el simulador solo contaba con seis jugadores. Además, con la anotación de "importante" se marca el nuevo sistema de pases para manejar partidos con once jugadores.

Conexión con la plantilla
De esta manera el juego y la base de datos multimedia se convierten en un videojuego único para poder realizar la alineación y fichajes de jugadores.

Posicionamiento en el campo
Permitir decidir las tácticas y sistemas de juego para poder utilizarlas durante los partidos.

Comentarios de Michael
Incorporar los comentarios finalmente no fue posible hasta la versión 5.0, pero ya estaba planteado desde el primer momento.

Fichajes
El primer paso para incorporar la gestión en el videojuego y que llegará a ser un auténtico mánager de fútbol.

Para acometer todas estas mejoras, Víctor refuerza el equipo. Pedro sigue al frente del simulador y además incorpora a Juan Carlos García para que las rutinas de "scroll" fueran mucho más potentes y pudieran mover en pantalla a los 22 jugadores en la nueva resolución de 640x480 y 16 colores en un PC con procesador 286. Todo un logro.

Carlos tomó las riendas de la programación de todas las nuevas opciones de mánager que incorporaba el videojuego. Para ello utilizó y perfeccionó sus librerías GFX que mantendrían en vanguardia la tecnología de la saga durante años y que numerosas compañías quisieron licenciar, incluso comprar.

Nacho dedicó miles de horas a concebir y diseñar el primer interface completo de «PC Fútbol», que pasó de 320x240 y 16 colores a 640x480 y 16 colores, de una paleta de 256. El diseño fue una pieza clave en el éxito de esta versión y marcaría las líneas



Nacho Ruiz asumió las labores de diseño y artísticas de lo «PC Fútbol», creando los menús, los gráficos VGA y el interface de la base de datos multimedia.



Gaby Ruiz en las instalaciones de Canal Plus, donde estuvo trabajando como periodista junto a Michael Robinson durante varios años.

"La aportación de los jugadores fue clave para mejorar las nuevas entregas"

maestras de las futuras entregas de la saga «PC Fútbol».

La última pieza fue el título. Durante el año 92 nos habíamos centrado al 100% en el PC y estaba claro que era la plataforma que iba a dominar los videojuegos en el futuro.

El salto de calidad y opciones de la nueva versión era realmente abrumador y el concepto "Simulador profesional" no representaba bien el planteamiento para todos los públicos por el que habíamos apostado.

Por tanto nos quedaba PC por un lado y Fútbol por otro. Me encantaría decir que fue una idea genial, pero fue tan sencillo como sumar las dos plabras clave: PC + Fútbol = PC Fútbol.

Los años dorados

MM: *¿Cuales son las claves del éxito de la saga?*

GR: Hay muchas. Algunas ya las hemos comentado. La temática, es la primera, porque el fútbol es una gran pasión universal. También el concepto, que combinaba por primera vez un simulador y un mánager en un videojuego único. El planteamiento, que fuera para todos los público y para todos los bolsillos...

Pero me gustaría resaltar que fué el primer videojuego que abrió sus puertas al desarrollo y a la mejora con su comunidad de jugadores. Pablo decidió incorporar en la revista que acompañaba al videojuego una invitación a todos los jugadores a recibir críticas, sugerencias e ideas. Y sí, sin Internet. ¡Por correo, pero en papel!

Y fue un éxito. Recibimos exactamente 376 cartas de jugadores con su aportación para crear la nueva versión. Las leímos una a una y realizamos la estadística de las peticiones más populares.

Tenemos especial cariño a la primera carta, remitida por Bru-



«Aspar GP Master» era uno de los títulos de la serie "master" de simuladores deportivos, que también englobaba los juegos de Fernando Martín y Michel.

JUEGO A JUEGO

Las distintas entregas de «PC Fútbol» fueron adoptando diversas mejoras, año tras año, con algunas claves a destacar.



PC Fútbol (Simulador Profesional de Fútbol 2.0)
- Conexión del simulador y la aplicación multimedia.
- Nuevo Interface 640x480 con 16 colores.
- Alineación, tácticas, fichajes y finanzas.
- Actualización online (y por disquetes).



PC Fútbol 3.0
- Ligas consecutivas.
- Simulador isométrico al estilo TV.
- Lesiones y sanciones por tarjetas.
- Creación con las aportaciones de la comunidad.



PC Fútbol 4.0
- Videojuego oficial.
- El concepto "Promanager".
- Competiciones europeas.
- Ampliación del estadio.



PC Fútbol 5.0
- El salto al CD-ROM.
- Nuevo Interface 640x480 y 256 colores.
- Simulador 3D con narrador y comentarista.
- InfoFutbol.



PC Fútbol 6.0
- Estadios y cánticos reales.
- Simulador 100% 3D.
- Personal interactivo.
- Goles en video digital.



PC Fútbol 7.0
- Ligas europeas y desafío Europa-América.
- Sistema NGI de negociación interactiva.
- Partidos con Intellicam.
- Triple comentarista con el experto arbitral.





Borrador de diseño que no vió la luz. La saga «FX Fútbol» también ha madurado y pasado por muchos estados en sus pocos años de existencia.

no Nievas y Fernando Morillo. A partir de este momento en el desarrollo de la saga ya nada volvió a ser lo mismo. El equipo trabajaba sobre sus propias ideas, pero con las indicaciones meridianamente claras de hacia dónde quería dirigir el proyecto la comunidad de jugadores. Si cuatro ojos ven más que dos, imagina miles. ¡Y todos ellos guiados por la pasión!

MM: ***¿Y las mejoras clave de cada nueva versión?***
GR: A partir de este momento las mejoras y nuevas funcionalidades se suceden temporada a temporada. Eran muchas, pero cada entrega llegaba a ofrecer puntos de avance que resultan imprescindibles para entender la saga al completo.

Nueva Etapa

MM: ***¿Hasta cuando alcanza tu colaboración en el proyecto?***
GR: Tras el éxito de «PC Fútbol 7.0» mis hermanos venden Dinamic a principios de 1999 para fundar FX y, por mi parte, me centro por completo a mi trabajo en Canal + dedicado especialmente al fútbol internacional.

MM: ***¿Cómo se renueva el proyecto en la nueva etapa?***
GR: El proyecto estaba en buenas manos. El apartado técnico corría a cargo de David Galeano, que llevaba años siendo un puntal del equipo, y el apartado de diseño en manos de Alberto Moreno, que llegó a ser productor del proyecto en su conjunto, y la base de datos de Marcos Jourón.

La nueva etapa trajo refuerzos en el equipo, así como un nuevo logotipo, una nueva nomenclatura por años –en lugar de versiones–, un nuevo interface, un nuevo marketing, con el humor de Javier Fesser.

Cada una de las dos entregas de esta etapa tuvo avances importantes para la saga en conjunto. En detalle:

PC Fútbol 2000
- Nuevo interface 800x600.
- Competición virtual para editar tus propias ligas.
- Simulador con las caras de los jugadores más famoso.
- FutbolQuiz.

PC Fútbol 2001
- Nuevo Interface 800x600.
- Promanager desde 3º División.
- Declaraciones a la prensa.
- Juego online.

El retraso a marzo de «PC Fútbol 2001», la subida de precio del 25%, hasta 3995 pesetas y, quizás, la mayor importancia dada por los nuevos dueños de Dinamic a otros proyectos afectaron a las ventas de «PC Fútbol 2001».

> **“«PC Fútbol 2001» fue el último de la etapa Dinamic, pasando la licencia a Gaelco”**

Por primera vez hago públicas las cifras de la evolución de ventas que produce el primer punto y seguido en la saga (ver "la evolución de la saga en ventas" en la página anterior).

Una marca no es un videojuego

MM: ***¿Fue acertada la elección de Gaelco para realizar los nuevos juegos de «PC Fútbol»?***
GR: La verdad es que sí. Gaelco uno de los grandes del videojuego español. Era una compañía dedicada a la creación de recreativas, y algunos de sus videojuegos fueron un éxito en los salones arcade de todo Japón, de la mano de Namco. Recreativas como «World Rally 1 y 2» (basado en el videojuego «Carlos Sainz», de Made in Spain), «Big Kamak», «Alligator Hunt», «Tokyo Cop», «Speed Up» y el divertidísimo «Radikal Bikers».

El proyecto estaba en buenas manos, pero sin duda faltó el tiempo necesario para madurar el proyecto. Nosotros tuvimos la suerte de empezar desde abajo e ir mejorando paso a paso.

Desde «Simulador Profesional de Fútbol» a «PC Fútbol 7.0» dispusimos de siete años para mejorar, para escuchar las sugerencias de los jugadores, para ir construyendo el videojuego con bases sólidas.

Es muy difícil empezar desde cero y llegar al nivel de «PC Fútbol 7» o «PC Fútbol 2001» en un sola entrega, por mucho trabajo e ilusión que sé que le echaron.

Las expectativas de la vuelta de «PC Fútbol», tras varios años de sequía, era imposible cumplirlas en los meses que tuvieron para crear el videojuego.

El claro avance desde «PC Fútbol 2005» a «PC Fútbol 2006», gracias al gran trabajo de Marcos Jourón como productor de esta segunda entrega, me hace pensar que si Gaelco hubiera tenido



Diseño en evolución. Estos 25 años han visto unos enormes avances en diseño, especialmente en los logos. Lo recargado ha dado paso a un estilismo más eficaz.

PUNTO DE PARTIDA

Tras «PC Fútbol», FX Interactive retomó la idea de un nuevo mánager que acabó viendo la luz como «FX Fútbol» y ahora «FCS».

- **2013** FX Fútbol 1.0 + DLC 14
- **2014** FX Fútbol 2.0
- **2015** FX Fútbol 2.0 internacional = FX Football (1º versión digital y mundial)
- **2015** FX Fútbol 2015 (3.0) + DLC 15
- **2016** FX Fútbol 2015 (3.2) international = Football Club Simulator - FCS
- **2017** Football Club Simulator - FCS 3.4 + DLC 17 + DLC 18



Víctor Ruiz se convirtió con los años en un habitual de las ferias de juegos de todo el mundo, como el inevitable E3 de Los Ángeles, tal y como se ve aquí.

la posibilidad de trabajar a largo plazo hubieran llegado a ofrecer un gran videojuego.

La comunidad resiste

MM: ***¿Te esperabas una respuesta tan decidida y profesional por parte de los jugadores?***

GR: Sin duda. Desde que en «PC Fútbol 2.0» se invitó a los jugadores a ser parte integral del proyecto, la comunidad fue tomando forma y cogiendo fuerza. Primero, con las sugerencias en el diseño de mejoras y novedades, pero luego en la creación de sus "mods", manteniendo vivo y actualizado el juego.

El anuncio en abril de 2002, por parte de "PCFutbolsite", de la extensión que actualizaba a la nueva temporada «PC Fútbol 2001» fue un auténtico bombazo. Además, era gratuito para el jugador gracias al trabajo desinteresado de más de 10 colaboradores que habían unido sus fuerzas.

Es realmente un orgullo ver los miles de jugadores y las innumerables iniciativas para mantener vivo y actualizado el proyecto.

A día de hoy destaca la labor de la comunidad de jugadores reunidos en torno a PCFutbolmanía. Foros de discusión, versiones actualizadas de los «PC Fútbol», "mods" con datos actualizados, "Close Beta" de «Football Club Simulator»... La comunidad está más viva que nunca.

El equipo se reúne de nuevo

MM: ***¿Cómo surge la idea de reunir de nuevo al equipo? ¿Por qué no se intenta antes?***

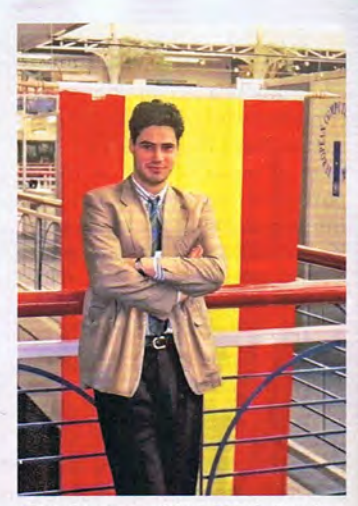
GR: Bueno, contesto primero a la segunda pregunta. El parón era obligado. Cuando mis hermanos y Carlos vendieron Dinamic a principios de 1999, por lógica una de las condiciones era no realizar un videojuego que pudiera competir con «PC Fútbol» durante una serie de años.

Pasado ese tiempo, y tras confirmarse que la apuesta de Gaelco no seguía adelante tras un intento de reactivar con nuevos inversores un «PC Fútbol 2008», empezamos a dar vueltas a la idea de retomar el proyecto y darle nueva forma.

Sin duda estábamos apasionados por ponernos manos a la obra, pero también éramos conscientes que no se trataba de un sprint sino de una carrera de fondo. Que era y es un reto que lleva su tiempo.

Además, nos encontrábamos justo en una nueva transformación de la industria del videojuego, sin duda la de más calado hasta la fecha, que iba a digitalizar todo el modelo de negocio.

Con este punto de partida teníamos que poner encima de la mesa, y aceptar, bastantes retos:



El ya desaparecido ECTS de Londres era una cita habitual para Dinamic, con un joven Pablo Ruiz, como director.

mejor. «PC Fútbol 5.0» fue un auténtico éxito en Inglaterra, elegido mejor videojuego deportivo del año y superando en el Top de ventas a «Championship Manager». Pero, para conseguirlo, tuvimos que cambiar el título a «Premier Manager» y renunciar a los partidos jugables, ya que el público inglés no podía aceptar este novedoso concepto llegado desde España.

> **"«Football Club Simulator» toma la esencia de «PC Fútbol» como un proyecto mundial"**

Esfuerzo a largo plazo

La apuesta tenía que ser fuerte y decidida ya que sin duda había que dedicar años a recuperar el espíritu del videojuego original. No sería suficiente, una, dos ni quizá tres versiones. Era un proyecto a largo plazo, con un esfuerzo a largo plazo.

Realidad digital

El proyecto tenía que estar orientado a la inminente desaparición del formato físico y, por tanto, a una realidad digital y a una distribución en plataformas online que operan en todo el mundo.

Internacional, sí o sí

Por tanto, el proyecto debía tener un enfoque completamente internacional, y esto, sin duda, amplía las influencias y estilos del videojuego que debíamos considerar en el diseño inicial. Un ejemplo, para explicarme

Reunir al equipo de nuevo

No había duda que el pistoletazo de salida lo tenía que dar el equipo original. Que había que reunirlo de nuevo para poner las bases de la nueva etapa. Pero, lógicamente, cada uno estaba en un proyecto propio que debía aparcar temporalmente.

Uno a uno

Pablo de la Nuez, que había sido un gran fan de la saga, aceptó el reto de liderar el proyecto. Primero sumó el apoyo de Pablo Ruiz, para realizar el proyecto desde FX. Luego, consiguió convencer a Carlos Abril, que tenía «PC Fútbol» en la cabeza al haber sido el productor de las entregas de más éxito. Víctor Ruiz aportaría su experiencia de gestión y su propio equipo de programación. Nacho Ruiz se encargaría de las directrices gráficas y, finalmente, me convenció a mí para que aportará en los comentarios de





El ya clásico y legendario «Video Olimpic» fue el primer título de simulación deportiva creado en España. Dinamic, desde sus inicios apostó ya muy fuerte por la temática de deportes y juegos de diversas disciplinas.

los partidos, ya que contaba con Pablo Aranda que, con muchos «PC Fútbol» a la espalda, se encargaba de lujo de la parte futbolística. Nos faltaba Pedro Sudón para el desarrollo de la IA del partido interactivo, pero, tras un intenso trabajo de selección, Pablo de la Nuez fichó finalmente a Alejandro Cosín, y la decisión fue un acierto total.

Tres versiones para llegar al punto de partida

Desde entonces han visto la luz tres entregas de «FX Fútbol» que nos han permitido llegar al lanzamiento mundial de «Football Club Simulator FCS - 3.4» como el punto de partida de un «PC Fútbol» para todo el mundo.

«Football Club Simulator»: un «PC Fútbol» para todo el mundo

MM: *Nataly, ¿cuándo te incorporas al proyecto y cuál es tu misión en el equipo que está creando «Football Club Simulator - FCS»?*

NS: Llegué en octubre de 2015. Y mis instrucciones desde el primer día son muy claras. Tengo que volver a los orígenes, abrir una línea directa con los jugadores e incorporar las mejoras y novedades trabajando con la Comunidad.

El primer paso fue incluir el botón "sugerencias" en el menú principal de «Football Club Simulator - FCS». ¡Y me llegan a mi directamente! Desde más de 100 países, cualquier jugador tiene línea directa con el equipo que está creando el videojuego.



«PC Fútbol 2001» fue el último con la marca Dinamic. En 2005 la saga reapareció bajo el sello de Gaelco.



La labor de la comunidad de PCFútbolManía ha sido encomiable durante años y sigue manteniendo viva la esencia de la saga con sus foros, mods, betas...

El segundo paso fue tender puentes con la Comunidad española en torno a PCFutbolmanía. He de reconocer que había reticencia por llevar la comunidad bastante tiempo desatendida por el equipo y, por qué no decirlo, era novata en el mundo de la creación de videojuegos.

Finalmente llegó el acuerdo y pusimos en marcha la mayor "Closed Beta" que se ha realizado en España. Han sido 14 meses de un intenso trabajo en equipo desde abril de 2016 hasta mayo de 2017. Miles de bugs, miles de sugerencias, miles de ideas que han ido cogiendo forma a lo largo de más de 14 meses y más de 20 versiones Beta. ¡Y con el compromiso de llegar a tiempo al 25 aniversario en mayo de 2017!

Como tercer pilar, las convocatorias de "QA_Betatesters"; jugadores que les encantan los ordenadores, los videojuegos y el fútbol y que han pasado miles de horas con «PC Fútbol», con «LMA Manager», con «FIFA Manager», con «Football Manager», con «Top Eleven», y que colaboran voluntariamente probando «Football Club Simulator - FCS».

MM: *¿Y cuál es el objetivo de «Football Club Simulator - FCS»?*

NS: Muy sencillo. Inspirarnos en «PC Fútbol 5.0» y trabajar con la Comunidad de jugadores para conseguir que «Football Club Simulator - FCS» sea un videojuego de fútbol y estrategia que divierta a jugadores de todo el mundo.

Es interesante realizar una comparativa entre «PCF 5.0», nuestro juego de referencia. y «FCS 3.4», la nueva versión de «Football Club Simulator - FCS» (ver siguiente página).

MM: *Y la pregunta a la que todo el mundo quiere respuesta: ¿por que el nuevo juego enfocado a todo el mundo no tiene licencias?*

NS: Precisamente creemos que es la clave del éxito de esta nueva propuesta que mantiene a la comunidad como eje de mejora constante de «Football Club Simulator - FCS».

Creeme cuando digo que una licencia oficial es un "corsé". Hagamos los cálculos: si quieres incluir las competiciones que incorpora «Football Club Simulator - FCS»: ligas de varios países, copas de varios países y competiciones continentales de Europa y América necesitarías 18 contratos y 18 vistos buenos.

> "En los próximos meses «FCS» se ampliará con nuevos editores, más potentes"

Y la inclusión de nuevas ligas como la de Brasil, Rusia, China y USA es solo un punto y seguido hasta que no haya competición que los jugadores de «Football Club Simulator - FCS» quieran jugar y que no puedan hacerlo.

El camino, como siempre, nos lo ha marcado la Comunidad de jugadores. «Football Club Simulator - FCS» ha apostado desde esta misma versión en una base de datos con estructura estándar y abierta como es el XML. Pero ahora empieza lo bueno.



De las 376 cartas recibidas para mejorar «PC Fútbol», en FX tienen un cariño especial a la primera, d e Bruno Nievas y Fernando Morillo.

En los próximos meses nuestra prioridad es incorporar los editores más sencillos, intuitivos y potentes para que cada Comunidad pueda crear y compartir de manera sencilla y divertida cualquier competición. Desde la liga portuguesa hasta la de Corea, o la liga juvenil de su ciudad.

Por último, y no por ello menos importante, es el precio. La saga comenzó su andadura hace 25 años como «Simulador Profesional de Fútbol», y el precio era uno de sus atractivos: 2500 pesetas. Venía a ser la mitad que un videojuego PC de la época. Si le sumamos la inflación acumulada en estos años, que se sitúa en el 92%, el precio actual serían de unas 4.800 pesetas, es decir casi 29€. Y el precio de «Football Club Simulator - FCS 3.4» es de 10 €.

¡Bienvenidos a los próximos 25 años! Ahora el destino es mundial. Enviadme vuestras sugerencias para que «Football Club Simulator- FCS» sea el videojuego que todos quieran volver a jugar.



Nataly Stefano posa en el "Museo FX" con los cuadros dedicados a «Michel Fútbol Master» y «Simulador Profesional de Fútbol».

DE «PC FÚTBOL 5.0» A «FOOTBALL CLUB SIMULATOR»

Los conceptos de la saga «PC Fútbol» que se han trasladado a lo que es «Football Club Simulator» han partido de la versión 5.0, y compararlos directamente nos demuestra de manera clara como toda la esencia está ahí, pese a la evolución técnica y visual.

INTERFACE



El paso del tiempo no ha hecho mella en el concepto inicial: la sencillez de manejo como prioridad del interface de «PC Fútbol 5.0». Es atractivo e intuitivo y cuenta con todo lo realmente importante a mano.



Nacho Ruiz, creador de ambos diseños, tiene a su disposición una resolución HD que se ha usado en mantener el espíritu original para ser atractivo, intuitivo y seguir teniendo todo a un "golpe" de ratón.

ALINEACIÓN



Los datos principales de los jugadores del club estaban accesibles de un único vistazo en la pantalla de la alineación para cada partido, incluyendo los jugadores convocados y no convocados para el mismo.



En la nueva versión de «Football club Simulator», la información se estructura de manera similar aunque ahora hay muchos más datos disponibles por personaje, lo que también es una ayuda inestimable para el jugador.

TÁCTICAS



La disposicion de cada jugador sobre el campo, al planificar la táctica del partido cubría en «PCF 5.0» la información más básica necesaria para disputar la simulación. Podíamos usar tácticas predefinidas o propias, grabándolas.



La información es mucho más completa en los planteamientos tácticos de «FCS» y mucho más dinámica. Además, podemos definir áreas de influencia más específicas en el campo, y hay más información a la vista en una única pantalla.

PLANTILLA Y FICHAJES



La Plantilla sigue siendo un concepto inmutable y clave en el juego que, desde «PC Fútbol 5.0», cuenta con los datos más relevantes de las fichas de cada jugador, para poder afrontar decisiones que afectan a la gestión del club.



La evolución de la pantalla de la Plantilla se ha hecho pensando, de nuevo, en ofrecer la máxima información posible de un solo vistazo. Ahora hay muchos más datos en pantalla para comparar y facilitar las elecciones.

ESTADIO



Los precios de las entradas en pesetas y un detalle gráfico muy básico delatan la pantalla del Estadio de «PC Fútbol 5.0», pero la base está toda ahí: opciones de remodelación, ajuste de precios, gestión publicitaria...



El Estadio en «FCS» es mucho más espectacular en lo visual pero la información básica es muy similar a la de «PC Fútbol 5.0», con el acceso a la gestión de entradas, aunque ahora podemos controlar hasta las cafeterías y el museo.

PARTIDO



La sencillez del simulador de partido de «PC Fútbol 5.0» es uno de los puntos donde más se ha innovado en todo este tiempo, aunque fue en esta versión en la que se estrenó un aspecto hoy clave: la narración y los comentaristas.



Mayor realismo visual, nuevas cámaras y, sobre todo, tácticas dinámicas en tiempo real aportan a «FCS» mucha más versatilidad de lo que podíamos encontrar en «PC Fútbol 5.0», añadiendo, así, más opciones de victoria.

ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

El apoyo de grandes compañías ha conseguido que hablemos de juegos indie todos los días. Eso y que cada vez hay más talento repartido por proyectos de todos los tamaños, claro.

WAY OF REDEMPTION

Una idea de antes con mucho de ahora

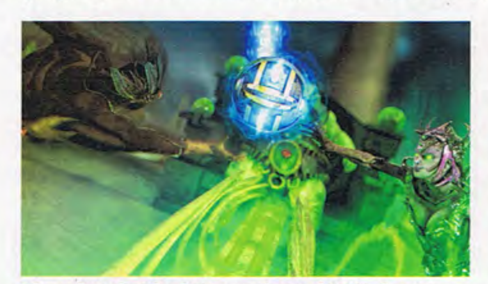
Género: Deportes **Idioma:** Español **Desarrollador:** Pixel Cream **Disponible:** Verano 2017 **Precio:** Por confirmar **Web:** *pixelcreamstudio.com* **INTERÉS:**

Dos lados de un campo y una pelota, eso es todo. Como base no está mal y lo hemos visto en juegos como «Speedball» o, más bien, «Windjamers». Pero añade una extensa colección de personajes y aspectos; a esto, súmale que permitirá jugar entre usuarios de PS 4 y Windows. Aparte de que «Way of Redemption» está hecho en España e incluye multijugador 1 contra 1 y 2 contra 2. Con todo ello, la adicción está garantizada en un juego que quiere ser frenético y que busca crear comunidad, además de ser un eSport popular.

Pixel Cream no para

Los responsables del juego tienen ahora casi todas sus energías puestas en el desarrollo, para el que veremos una edición muy completa en PC. A nivel visual ofrece grandes explosiones, efectos y personajes bien diferenciados. Cuando veamos más mapas, magias y jefes sabremos hasta dónde puede llegar esta propuesta. Mientras, esperamos que la experiencia siga adelante.





El equipo de Pixel Cream tiene el 90% de sus recursos puestos en «Way of Redemption».



Solo lo hemos jugado en consola, pero los partidos nos hacen pensar en campeonatos mundiales.



Un campo con dos lados y una pared que nos da puntos, junto a enemigos, magias y mucho más.

EN CAMPAÑA

WARTILE

Cuando vimos «Wartile» por primera vez, no sabíamos si era una maqueta o imágenes de un juego. Luego nos lo aclararon todo... es las dos cosas. Porque nos ofrece un trozo de mundo lleno de casillas donde mover nuestros personajes, pero con un aspecto que sirve de homenaje a grandes juegos con dioramas cuidados al máximo. De momento, Steam Early Access nos permite jugarlo por 19,99€, mientras sigue su campaña y crece hasta ser un juego completo.

wartile.com



ASHES OF CREATION

En Intrepid Studios deben estar bien contentos. A los pocos días de poner en marcha su campaña de financiación ya habían duplicado los 750.000 dólares que pedían. Ahora queremos ver cómo brillan las astas de sus ciervos en nuestras pantallas y hasta dónde llega la profundidad de este RPG. Uno que tendrá un mundo abierto con un modelo MMO donde no habrá facciones al uso, pero sí un orden social, embarcaciones o mascotas de lo más simpáticas.

kck.st/2po6Vai

Cuando una compañía grande saca un juego nuevo que rompe con los esquemas, parece que solo se ve el riesgo. Que funcione o no pasa a ser problema de los inversores y sus millones. Sin embargo, todos los días vemos que los juegos indie rompen con lo establecido o, al menos, lo intentan. Que sus ideas lleguen a convertirse en grandes sagas puede ser cuestión de tiempo. Para nosotros, lo importante es estar en primera línea para ver cómo empezó todo, y en estas páginas tenemos unos cuantos proyectos que resultan de lo más prometedores. Y no solo títulos indie, sino muchos más contenidos y desarrollos que amplían experiencias ya conocidas y juegos de gran éxito. Pasa y detente en la selección de este mes.

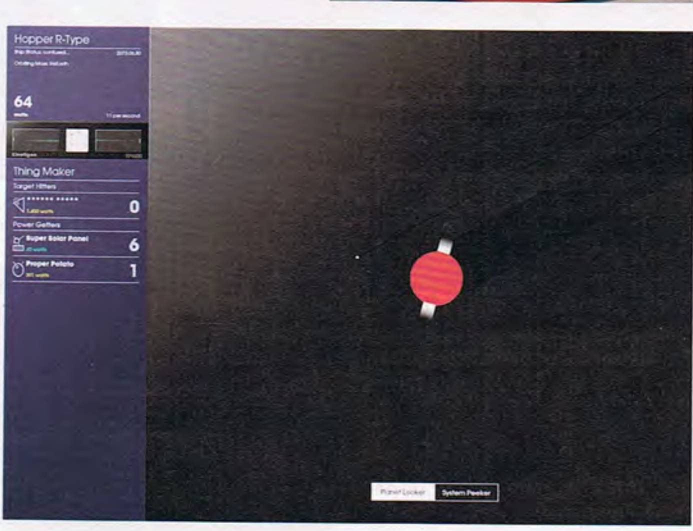
ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA

SPACEPLAN

Entre el espacio, las patatas y el tiempo

Género: Simulador **Idioma:** Inglés **Desarrollador:** jake Hollands **Disponible:** 4 de mayo 2017 **Precio:** 2,99 € **Web:** *spaceplan.click*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

La clave de «Spaceplan» está en las patatas. Así, como suena. Y es que en este juego podemos lanzarlas y estudiar todo lo que les pasa. Además, si estamos en el espacio y tenemos un planeta a nuestra disposición para hacer pruebas, nos podemos sentir una especie de dios. El de los tubérculos, sí, que nos explican por qué desapareció la humanidad o cómo entender las teorías pasadas de Stephen Hawking. Es todo tan loco, con tanta información y una historia por debajo, que nos encanta cada interacción de «Spaceplan», por patatera y delirante que sea.





MASS EXODUS VR

La RV en modo asimétrico

Género: Acción **Idioma:** Inglés **Estudio:** Plymerse **Disponible:** 4 de mayo 2017 **Precio:** 14,99 € **Web:** *madfellowsgames.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



Con la Realidad Virtual las posibilidades nos parecen casi infinitas. Cualquier cosa parece funcionar ahí dentro, incluidas las experiencias de acción asimétricas. Además, si todas fueran como «Mass Exodus», se podrían popularizar aún más las nuevas plataformas. Y es que tan solo hace falta que un jugador tenga sistema RV para experimentar todo lo que este juego puede dar de sí. Los demás se las verán con lo que haga el robot que controla todo en su fábrica. Las partidas que nos ofrece siempre parecen distintas, aunque solo tengamos tres niveles disponibles, por el momento.

PIXELMANÍA

ONE DOG STORY



Esa historia típica de personaje que despierta sin saber nada nos suena, pero esta vez tenemos un perro, un mundo raro con el que interactuar y batallas contra aliens.
■ *bigwaygames.com*

CLADUN RETURNS: THIS IS SENGOKU!



Este verano veremos un nuevo episodio en la serie «Cladun». Nos espera un Japón feudal lleno de espíritus a los que combatir.
■ *nisamerica.com/games/cladun-returns-sengoku*

THE FINAL STATION



También hay contenidos extra para los indies, como con este DLC llamado «The Only Traitor», que añade escenarios, enemigos, compañeros y respuestas.
■ *thefinalstation.com*

HACKNET LABYRINTHS



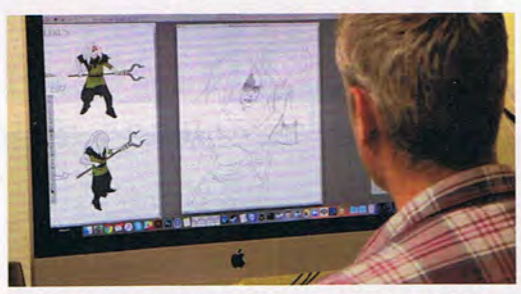
Puede que los textos en ASCII de «Hacknet» nos parezcan interminables, p ero sus responsables nos dan más motivos para hackear con este DLC.
■ *hacknet-os.com*

Aunque digan que terceras partes nunca fueron buenas, nosotros confiamos en que alguna habrá. Antes nos fijamos en las segundas entregas porque sin ellas no llegaríamos al tres. Así vemos cómo volverán «Call of Duty» o «The Banner Saga».

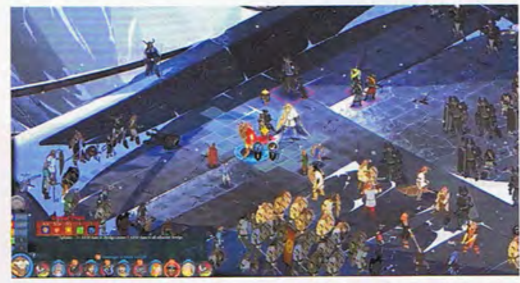
THE BANNER SAGA 3

Una trilogía que promete cerrar bien

Género: Rol **Idioma:** Inglés **Estudio:** Stoic **Disponible:** Diciembre 2018 **Precio:** 19,99 €
Web: *stoicstudio.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■



Podemos esperar animaciones cuidadas al máximo, como si de una película clásica se tratara.



Hasta finales de 2018, en Stoic pondrán a punto el equilibrio en los combates y nuevos modos de juego.

Antes de seguir la caravana de «The Banner Saga 3», terminó su campaña en Kickstarter con 416.986 dólares, desde los 200.000 solicitados. A partir de aquí, el camino hasta diciembre de 2018 se nos hará largo.

Por fin podemos hablar de trilogía, porque en Stoic han dejado claro que se dedicarán a otra cosa tras «The Banner Saga 3». Incluso trabajan ya en algo más, aunque no descartan volver a los relatos nórdicos más adelante.



Aunque los entornos nos resultarán familiares, Stoic promete múltiples novedades en cantidad y calidad, para sorprender a los fans.

Una última batalla y ya

En este final de la trilogía nos plantean una mayor profundidad, con la gran ciudad de Arberrang y sus calles para perdernos en ella. La baja fantasía nórdica nos invita a vivir sus historias, sentir cada pérdida y pensar en un objetivo más grande que la supervivencia de nuestro grupo de campeones.

Con un estilo que sigue las líneas pintadas a mano, queda mucho para el estreno de «The Banner Saga 3». Más de un año, sí, pero las animaciones hechas con estilo de película animada clásica y todo el contenido son un trabajo intenso. Es la conclusión de la historia que los fans han apoyado con ganas y que vamos a seguir de cerca hasta tenerla delante.

DEMOS

THE FALLEN



El título puede dar pie a alguna confusión, pero esta demo nos lleva a una campaña bélica en las ruinas de un aeropuerto ucraniano, con el jugador en medio de escaramuzas.

■ *causacreations.itch.io/the-fallen*

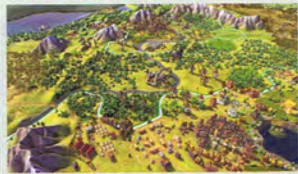
TITANIC HONOR AND GLORY



Antes de hundirse, el Titanic tuvo momentos de gloria. Esto nos lo cuenta, con un detalle impresionante este juego que tiene demo nueva para probar.

■ *titanichg.com*

CIVILIZATION VI



Con «Civilization VI», una demo obliga a comprar el juego completo, por lo típico de buscar un turno más sin posibilidad de escapar y la demo nos sabe a poco.

■ *civilization.com*

DIARIO DE DESARROLLO

LA VISIÓN TRAS COD: WWII



Un vídeo nos muestra cuál ha sido la visión de Sledgehammer para llevar a cabo un giro en la saga, que les ha costado más de dos años.

■ *activision.com*

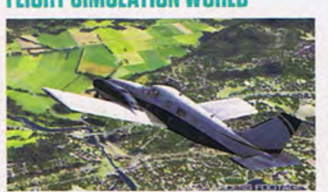
SEA OF THIEVES



En Rare se juegan mucho con «Sea of Thieves» y han establecido la taberna. Un lugar donde nos cuentan novedades sobre el juego.

■ *seaofthieves.com*

FLIGHT SIMULATION WORLD



El equipo responsable del juego nos cuenta cómo ha evolucionado durante muchos años el género de los simuladores de vuelo.

■ *flightsimworld.com*

ROKH



Un grupo de desarrolladores que han trabajado en «Thief», «Half-Life 2», «Dishonored»... se atreven ahora con un título espacial.

■ *rokhthegame.com*

La oportunidad que tienen los juegos ahora, sobre todo sus desarrolladores, a veces nos vuelve un poco locos. Como con los DLC que llegan antes de solucionar problemas técnicos y añadidos que solo disfrutaremos si nos hemos pasado varias veces el juego.

NIER: AUTOMATA

3C3C1D119440927

Género: Acción / Rol **Idioma:** Subtítulos en español **Estudio:** Square-Enix **Disponible:** 2 de mayo 2017 **Precio:** 14,99 € **Web:** *niergame.com* **INTERÉS:**

Ya tenemos algo que añadir a la aventura de 2B, A2 o 9S. Con un nombre de DLC que no vamos a memorizar, 3C3C1D119440927.

La novedad más grande de este contenido extra es un modo arena. Unos coliseos en los que ponernos a prueba tras ver un nuevo vídeo, sin olvidar el combate contra Drax el Destructor.

Se trata de un DLC de pago que añade un par de horas y parece dedicado a quien se ha terminado el juego, con algunos enemigos que sorprenden y variedad en las nuevas arenas.







El estilo de «NieR: Automata» nos recuerda a la primera entrega con este DLC, de nombre más que curioso y complicado.

FOR HONOR

Comenzó la temporada 2

Género: Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Ubisoft **Disponible:** 16 de mayo 2017 **Precio:** 39,99 € **Web:** *forhonorgame.com* **INTERÉS:**

El pase de temporada de «For Honor» añadía seis héroes con sus atuendos, efectos, emblemas y ventajas para avanzar. Ahora estamos envueltos en la segunda temporada del juego y por fin conocemos al Centurión, junto al Shinobi. Dos incorporaciones con estilos bien diferentes. ¿Con cuál te quedas?



ENDLESS SPACE 2

Horatio Update

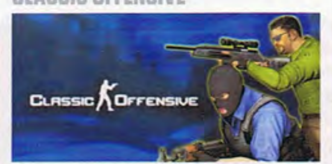
Género: Estrategia **Idioma:** Inglés **Estudio:** Amplitude **Disponible:** Ya disponible **Precio:** 10,99 € **Web:** *endless-space-2.com* **INTERÉS:**

El estilo 4X de «Endless Space 2» nos encaja de maravilla con la idea de expandir nuestra civilización. En cuanto al DLC «Horatio», añade esta facción y amplía el árbol de tecnología junto a las novedades a esperar. Pero también reequilibra todo y suma una buena colección de novedades.



MODS

COUNTER STRIKE
CLASSIC OFFENSIVE



Para quien echara de menos lo que fue «Counter Strike» en sus inicios, desde Valve han dado vía libre al mod total «Classic Offensive».
twitter.com/csco_dev

FALLOUT 4
ABOMINATIONS RISING



Abominaciones nos atacan en este mod que viene acompañado de combates y algún que otro dialogo.
bethesda.net/es/mods/fallout4/mod-detail/4018020

SKYRIM
DARKSIDERS SKIN



Ahora que tenemos fecha, lejana, para «Darksiders 3»... ¿Qué tal un skin para «Skyrim» estilo Madureira?
bethesda.net/es/mods//skyrim/mod-detail/4017239

7 DAYS TO DIE
HORNOS Y ACCESORIOS DE COCINA



«Pringiz Mod Working Ovens And Faucets» nos deja usar todo lo que suele haber en las cocinas.
nexusmods.com/7daystodie/mods/56

Cada mes nos vemos abrumados por las posibilidades de jugar sin gastar, aunque solo sea un rato. La oferta es tan amplia que cuesta decidirse, pero aún hay proyectos que destacan entre demos y juegos consagrados con un gran poder de convicción.

REVELATION ONLINE

Una beta que ha funcionado

Género: Rol **Idioma:** Inglés **Estudio:** NetEasy **Lanzamiento:** En beta **Web:** *ro.my.com* **INTERÉS:**

Cuando nos enfrentamos a una beta abierta en un MMORPG, nos esperamos algo casi listo. Sin embargo, con «Revelation Online» ha sido un trabajo duro y lleno de cambios. Eso sí, con esperanza de que se apliquen muchas sugerencias de la comunidad. Por ejemplo, con una interfaz que se hace cuesta arriba. Pero no es lo único, pues los inicios del juego se hacen duros.

El tiempo, los cambios y asimilar el exceso de diálogo hacen que esta oferta Free2Play gane enteros. Tiene ideas buenas y potencial para seguir adelante.

Las virtudes

Una cosa buena es que «Revelation» cuenta con bastantes opciones a la hora de crear personajes. Esto, unido a las misiones junto a otros jugadores, hace que vivamos algunos momentos muy buenos, sobre todo con lo irregular que resulta subir de nivel. Unas veces es muy rápido y otras nos enganchamos sin remedio.

Detalles como el vuelo y las monturas, cuando los dominamos, o la forma de aprender habilidades están bien resueltos. Tiene muchas cosas por mejorar, pero ya apunta maneras hasta en el PvP. Aunque cueste encontrar jugadores del mismo nivel. Algo en lo que el tiempo también puede ayudar, si los parches siguen a buen ritmo y la comunidad crece de forma acorde.





Para ser una beta abierta, el camino ha sido duro, pero ya empieza a funcionar todo mejor.



Los mejores momentos en «Revelation Online» los vivimos con amigos frente al peligro.

APÚNTATE A LA BETA

ROBOCRAFT



Se acabó la versión Alfa y en Freejam se han apuntado a dar guerra con un período de betas. El juego de mechs nos ofrece varios modos y mapas que ponen a prueba cómo funciona su combate. También, la forma en que mejora cada aspecto de nuestro equipo.

robocraftgame.com

SKARA

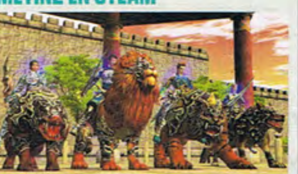


Con una recepción no muy calurosa, «World of Skara» ha entrado en Steam con su versión Alfa abierta y a la espera de ser beta. No faltan los aspectos, recompensas para los jugadores y algunos incentivos para los primeros en apuntarse.

playskara.com

ACTUALIZADOS

METIN2 EN STEAM



Junto al despliegue de servidores nuevos, «Metin2» se abre paso en Steam.

metin2.gameforge.com

RIFT TAMBIÉN CRECE



Con un cambio, «Forged in Flame» en lugar de «Starfall», en «Rift» ofrecen gratis una expansión.

trionworlds.com/rift

ROBO RECALL VR



Epic se ha lanzado a demostrar que Unreal Engine puede con las VR y ofrece gratis «Robo Recal».

epicgames.com/roborecall

RÉCORD EN HEARTHSTONE



«Hearthstone» triunfa con sus 70 millones de jugadores. Un número que encumbra a Blizzard.

battle.net/hearthstone

DROPZONE



Está en Steam, dentro del programa Acceso Anticipado. Pero es gratis y su 3vs3 engancha.

en.dropzone.gameforge.com

Después de muchos años de espera, «Tekken 7» llegará a nuestros ordenadores y promete hacerlo a lo grande. Junto a él, y a falta de que en Warner Bros. se decidan con «Injustice 2» para PC, llega la temporada de reservas y ediciones especiales.

TEKKEN 7 EDICIÓN COLECCIONISTA

Casi parece que se mueven de verdad

Género: Lucha **Idioma:** Español **Estudio:** Bandai Namco **Disponible:** 2 de junio 2017 **Precio:** 139,95€
Web: *xtralife.es* **INTERÉS:**

Vamos, primero, con el punto negativo, porque todo lo demás nos gusta en esta Edición Coleccionista de «Tekken 7». En la caja de lujo no viene el DVD del juego. Tendremos que descargarlo gracias al código que se incluye, así que nos perdemos tener un disco que guardar en la estantería. Dicho esto, vamos con lo interesante de uno de los productos que más esperamos.

Esta edición de «Tekken 7» tan especial, aparte del juego para descargar, incluye el pase de temporada, que añade dos personajes jugables especiales, junto a un modo de juego nuevo y cientos de trajes.

Pero lo más espectacular, a simple vista, es una figura de 30x45cm. En ella tenemos a Kazuya y Heihachi en una pose que da vértigo. Una joya que, casi, parece moverse.

Tampoco falta la banda sonora original, esta sí en formato físico, con música de Keiichi Okabe, Sanodg, AJURIKA y Taku Inoue. Por último, para que guardemos la copia de seguridad del juego nos encontraremos una caja metálica. Además, para quien haya tenido la precaución de reservar el título, según en qué tienda, se llevará algún extra en forma de DLC, camiseta o merchandising a juego.



DE COMPRAS



PELUCHES DE ABE Y MUNCH
Vale, no los puedes comprar directamente, pero estos peluches de Abe y Munch se merecen triunfar en su Kickstarter, a partir de 25$.
kck.st/2q0A6km

TRAVEL BATTLE
Jugar a wargames nos suele llevar tiempo y ocupar mucho sitio. Lo primero, depende de nosotros, pero Travel Battle ayuda con lo segundo.
perry-miniatures.com

FALLOUT: WASTELAND WARFARE
Con este nos lanzamos a ciegas. Solo por lo que vemos en fotos ya nos gusta. Figuras físicas, campaña, PvP y mucho más.
modiphius.com

CAMISETA EA FUT17
También tenemos camisetas de «FIFA 17» Ultimate Team, porque no todo es quedarse en el mundo virtual. Están disponibles por 24,95€.
game.es

PARA TU COLECCIÓN

RESERVAS DE PROJECT CARS 2

Hasta finales de 2017 no lo veremos, pero ya podemos reservar una edición muy especial de «Project CARS 2», con unidades muy limitadas, por lo que promete ser objeto de deseo. Incluye una réplica del McLaren 720S, el juego, una caja en metal, bocetos, un libro de arte con 200 páginas, láminas con pegatinas, un póster firmado y códigos para DLC, así como el pase de temporada.
game.es



LECTURAS

SUPERAR LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

La experiencia y conocimiento de Nicolás Rodríguez se quedaron plasmados en este libro que aún nos parece vigente. Sobre todo, con toda la información acertada y no tanto que nos llega a diario en los medios de comunicación. Problemas, soluciones y posibles consecuencias a todos los niveles se nos muestran en esta guía práctica que puede servir a expertos y neófitos, así como a cualquiera que pueda requerir de "primeros auxilios" antes de acudir a un profesional.
amazon.es



■ **Evento:** The International 2017 ■ **Juego:** DOTA 2 ■ **Fecha:** 8 a 13 de agosto 2017 ■ **Más detalles:** *dota2.com/international*

FECHAS CONFIRMADAS PARA THE INTERNATIONAL 2017

Valve ha puesto todo en marcha para el evento de este año, que sigue la estela de temporadas anteriores y vuelve con Seattle como destino para los finalistas.

DOTA 2 BATTLE PASS

El International Battle Pass de «DotA 2» ya está disponible, con varios niveles y novedades que incluyen campañas cooperativas. Además, conforme subamos el nivel, ganaremos puntos de atributos que dan lugar a bonus, los cuales permiten subir el nivel de batalla. También se han incluido misiones en equipo para uno o varios jugadores, un trivial, lista de favoritos, construcción de torres de prestigio, reliquias y más beneficios para quien adquiera los Battle Pass y juegue a «DotA 2». Lo cual no deja de ser una forma curiosa de contribuir al premio final de The International.



The International 2017 forma parte del campeonato más importante de «DotA2» desde hace un par de años. Además, este año ya tenemos en marcha todo, con los ojos puestos en agosto, cuando los 16 mejores equipos se la jueguen para llevarse más de siete millones en metálico. Un premio donde los fans tienen mucho que ver, porque sus aportaciones son clave y se suman a los 1,6 millones de la organización.

Para el evento de este año, aparte de un incremento en premios, se han separado en dos las clasificatorias europeas y americanas. El evento de primavera ha tenido lugar entre el 20 y 23 de abril, mientras que para el 22 y 25 de junio se prevén las clasificatorias. Del 26 al 29 de julio serán las regionales y el evento principal será en la primera mitad de agosto.







SALÓN DE LA FAMA

ANA "ANOUC" OLIVERAS



Fundadora del club Baskonia y pionera en los eSports, Ana Oliveras se ha unido a ESL para reforzar la liga española. El grupo digital MTG cuenta así con un nuevo fichaje para ayudar a dar el salto entre eventos locales y competiciones internacionales por todo el mundo.

Desde 1997, como jugadora de «Quake», aNouC se ha involucrado de lleno en los eSports. Con la fundación de badGirls-Clan o su fichaje por SK Gaming, fue la primera persona de España en formar parte de un equipo extranjero. Además de ser el único femenino que compitió en la CPL. Ha sido capitana del equipo de «CS» en fnatic y, posteriormente, formó parte de x6tence, entre otros.

Tras pasar por Nintendo, en 2014 formó parte de Atlantis y de ahí a la creación del Baskonia, donde fue Team Manager y responsable de patrocinios.



Anouc, tras dejar la competición, es mánager y ha sido fichada como ESL Masters España.

■ **Equipo:** Movistar Riders ■ **Juego:** Varios ■ **Fecha:** 2017 ■ **Más detalles:** *movistarriders.gg*

ASÍ HA EMPEZADO MOVISTAR RIDERS

El nacimiento de un equipo, arropado por una multinacional, no siempre está destinado al éxito, pero esta vez sí que pueden estar contentos.

Hace no mucho asistimos a la presentación de Movistar Riders. Un equipo que se ha lanzado a varios juegos en paralelo y que se unió a ESL en su lanzamiento. Ahora podemos hablar de los primer os movimientos y cómo ha empezado. Aunque también es cierto que no se trata de novatos, precisamente.

Entre las primeras alegrías para el equipo está el debut con doble victoria en la liga ESL Masters en «CS:GO». Se hicieron con el puesto de campeones del HND de «Overwatch». Offerrrall fue campeón de la Go4 de ESL en la semana 6 y tuvo en sus manos el primer puesto del ranking mensual.

Para seguir con la lista de eventos junto a Movistar Riders, su equipo de «CoD» ganó en la SLO de forma consecutiva, incluso ante los campeones, Team Heretics. En el estreno de las ligas de GAME, sin embargo, el equipo no empezó demasiado bien. Aunque con tantos frentes, todo parece cuestión de afinar la máquina y no echar las campanas al vuelo demasiado pronto.



■ **Evento:** Wargaming Grand Finals 2017 ■ **Juego:** World of Tanks ■ **Fecha:** 23 a 28 de mayo 2017 ■ **Lugar:** VTB Ice Palace, Moscú, Rusia 2017 ■ **Más detalles:** *wgleague.net/thegrandfinals*



LOS TANQUES NO PARAN

Con una final que se ha quedado esta vez en Rusia, «World of Tanks» sigue como uno de los eSports que mejor mezclan presencial y online.

Nos hemos quedado sin verlo en directo, pero no por ello nos sabe a poco. Wargaming.net ha vuelto este año a organizar uno de los eventos más importantes de los eSports. Eso sí, con un cambio de ubicación y modelo, porque esta vez ha sido en Rusia, con retransmisiones en directo a otros lugares del mundo, donde la afición por los tanques sigue viva. Con cuatro regiones en liza, 12 equipos y 96 jugadores, la organización este año ha cumplido con 300.000 dólares de premio. Aunque, como también parece tradición, tampoco ha habido equipos españoles en la gran final. A ver si para el próximo año nos ponemos las pilas en «World of Tanks».

LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS



LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios.
Web: *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*



ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios.
Web: *play.eslgaming.com/spain*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/esl_spain*

SocialNAT

SOCIALNAT

El crecimiento de la liga española de eSports SocialNAT es meteórico. La liga ha sido recientemente adquirida por la cadena GAME.
Web: *www.socialnat.com*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/socialnat*

UNIVERSITY

OGSERIES UNIVERSITY

La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos.
Web: *www.ogseriesuniversity.com*

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



LA RV EN LOS ESPORTS

Un proyecto de Starbreeze Studios o la convicción de Intel nos hacen pensar en la RV para que los eSports sean masivos antes de 2020.
starbreeze.com

EUROPA CON LOS ESPORTS

Nada menos que 30 millones y medio de fans europeos se esperan en 2018 para los eventos de eSports, según un estudio de SuperData.
superdataresearch.com

TEMPLADO



BLIZZARD SE REAFIRMA

La liga de «Overwatch» ha levantado críticas por los slots que parecen estar a la venta, comprados hasta por equipos de la NFL. En Blizzard no lo niegan ni confirman.
blizzard.com

LCS DA MÁS DINERO

El dueño de Team EnVyUs ha afirmado que estar en la LCS da más dinero que ganar tres grandes de «CS:GO».
twitter.com/hastr0

FRÍO



INJUSTICE 2

Como pasó con el primero, parece que «Injustice 2» no llegará a PC en breve. Nos quedamos sin campeonato de eSports este año y sus 600.000$ de bolsa.
injustice.com

MARVEL VS CAPCOM: INFINITE

Este juego de lucha llegará a PC en septiembre, pero sin crossplay con PS4 y tampoco ha entrado en el plantel de Capcom Pro Tour 2017.
marvelvscapcominfinite.com

¿DISEÑADOR DE JUEGOS O ARTISTA?

EL ARTE EN EL DISEÑO DE NIVELES

De entre todas las especializaciones dentro del diseño de juegos, hay una de ellas que está muy cercana a la parte artística del desarrollo: el diseño de niveles.

Esta disciplina, menospreciada a veces por ser punto de entrada en la industria e inicio de la carrera de muchos diseñadores, requiere no sólo de conocimientos propios del diseño de juegos, sino también comprender y aplicar los principios del arte y los fundamentos del diseño visual. Si todo esto no es suficiente, los conocimientos técnicos y de programación a alto nivel son requisito casi imprescindible para poder desarrollar una carrera profesional como diseñador de niveles. Pero en el Taller de hoy nos centraremos en las habilidades artísticas de esta disciplina del diseño.

Función del diseño de niveles

Si el diseño del juego se encarga de decidir cuáles son los objetivos y las reglas del juego, el diseño de niveles tiene la función de diseñar cómo el jugador se enfrenta a esas reglas. De este modo, el diseñador se hace responsable de la experiencia final del jugador, de invitarle a permanecer en el mundo del juego y viajar a través de él, de engancharle a las mecánicas incitándole a descubrir las dinámicas que generan.

De este modo, el mejor diseño y las mecánicas más originales pueden irse al traste si el diseño de niveles no acompaña y aprovecha sus características. Del mismo modo, un juego con las mecánicas más sencillas puede llegar a ser una obra maestra gracias a un diseño de niveles bien ejecutado, como ocurre en cualquier gran juego de plataformas como las sagas «Mario» o «Sonic».

¿Dónde entra aquí la parte artística? No me refiero a la calidad artística de los escenarios, vehículos, personajes, etc. que forman



parte del nivel ni, aún menos, de la tecnología gráfica utilizada para desarrollar el juego, sino al uso de las reglas de composición visual como herramienta principal para conseguir enganchar al jugador y comunicarse con él, al igual que un artista visual lo hace con el espectador de su obra, dirigiendo su mirada de manera inconsciente a través de ella.

Elementos de composición en el diseño de niveles

La composición visual se fundamenta en la colocación de elementos en una obra artística, en organizarlos de una determinada manera, relacionándose entre sí y a su vez con la totalidad de la obra de arte.

Estos elementos visuales con los que cuenta el artista son principalmente el color y la luz, la línea, la forma, el espacio y la textura. Y son exactamente los mismos elementos que el diseñador de niveles tiene en cuenta a la hora de componer su escenario de juego: ¿cómo puede un diseñador colocar objetos en un nivel de forma natural y que a la vez comuniquen lo que el diseño de juego necesita? ¿Cómo puede "presionar" al jugador para que mire y se dirija hacia una determinada dirección, para así avanzar y progresar? ¿Cómo refuerza la emoción necesaria en una determinada zona para complementar la narrativa?

El color y la luz

Son seguramente los elementos más importantes para la composición visual, íntimamente relacionados, inseparables e imprescindibles para el diseñador de niveles que los utiliza para conseguir diferentes objetivos.

Por un lado, el color utilizado como elemento principal de guía del jugador, separando los diferentes objetos del mapa según su interés teniendo en cuenta que los elementos de una escena forman una jerarquía de importancia. Por ejemplo, el escenario que forma parte del camino principal, seguido por los objetos que complementan ese camino y por último, los elementos del fondo. El color y la iluminación ayudan a que esta jerarquía se muestre visualmente de forma clara.

Un ej emplo muy explícito podemos encontrarlo en «Portal», donde los escenarios están decorados por líneas azules o naranjas que dan pistas para la resolución de los diferentes puzles. Otro buen ejemplo lo encontramos en «Mirrors Edge's», donde el camino principal del jugador está marcado en el escenario utilizando el color rojo.

En este sentido merece la pena hacer una pequeña parada y analizar el color como elemento de guía en los juegos de Naughty Dog, desarrolladora de la serie «Uncharted» y de «The Last of Us». La compañía americana siempre ha cuidado mucho la composición visual del diseño de sus niveles, añadiendo pistas visuales en sus mapas con el objetivo de que el jugador siempre tenga claro el camino a seguir. Estas pistas, siempre muy sutiles, casi imperceptibles de forma consciente para el jugador medio y, en lo referente al color, usando siempre el color amarillo (especialmente en «Uncharted 3» y «The Last of Us») se han convertido en «Uncharted 4» en pistas muy poco sutiles, en señales que sólo falta que llamen al jugador a gritos y le digan por dónde ir, cambiando además el amarillo marca de la casa por el blanco, curiosamente empleado con el mismo propósito, pero de manera más interesante, por la saga «Tomb Raider» en sus dos últimas entregas. ¿Es este cambio una necesidad surgida a partir del tremendo éxito de la serie, un cambio necesario para que cualquier jugador de cualquier tipo y habilidad pueda disfrutar del juego sin frustrarse y sabiendo hacia dónde debe dirigirse en todo momento?

Además de esta utilización del color para separar por importancia las diferentes partes del mapa, a veces hay objetos o zonas del mapa que el diseñador considera especialmente interesantes y llamativos que se tratan de manera singular, aumen-


Las zonas blancas dejan claras las zonas por las que Drake puede escalar.

> **“La luz y el color son los dos elementos más importantes para la composición visual”**


En «Mirror's Edge» los objetos rojos ayudan a la navegación del jugador por los escenarios, para encontrar las rutas más fácilmente.

EL LANDMARK

El llamado "landmark", también llamado punto de interés o punto dominante, es un elemento único de la arquitectura del nivel, utilizado para destacar sobre toda la composición. Este objeto, normalmente una edificación especial y con una forma más llamativa que el resto de construcciones del nivel se utiliza para llamar la atención del jugador, proporcionarle una idea general de su posición con respecto al nivel y ayudarle a moverse a través de la escena. Podríamos decir que tiene una función de brújula al servir de punto de referencia, además muchas veces suele coincidir con la localización del objetivo final del juego.

Podemos encontrar ejemplos en muchos juegos, desde «Dragon Age Inquisition», donde cada zona de juego presenta uno o dos landmarks que se recortan sobre el horizonte, pasando por la torre de la Ciudad Imperial de «Oblivion» o la montaña donde se encuentra el tesoro que busca Nathan Drake en «Uncharted 4».


La montaña del tesoro en «Uncharted 4» se ve desde cualquier parte de la isla, sirviendo como punto de referencia.



En la parte inferior de la imagen podemos observar una puerta más iluminada y a la que se puede acceder más adelante.



La iluminación brillante y los colores saturados de la habitación refuerzan el sentimiento de mejora anímica de Kate en «Life is Strange».

tando aún más el contraste con el resto de elementos del escenario. Por ejemplo, esto podemos verlo en «Dark Souls 3» en determinados accesos a zonas, a los que en un principio no podemos acceder pero que se nos muestran con una iluminación que contrasta con el tono apagado del escenario de los alrededores, anticipándonos la importancia de esa entrada en el progreso del jugador a lo largo del nivel. O volviendo a «Uncharted 4», algunos mapas presentan focos de luz intensa que marcan el camino a seguir de manera inequívoca si trazamos una línea imaginaria que conecte los diferentes focos.

Si nos paramos a pensar, este recurso de utilización del color y la luz para dirigir el punto de enfoque visual del espectador se lleva utilizando desde hace muchos años en otras obras visuales, como la pintura o el cine. En una obra interactiva ayuda al jugador a averiguar qué hacer: a dónde ir, a quién atacar o qué objeto debe recoger.

Más allá de la utilización del color en el diseño de niveles, en el ámbito del diseño de juego en general los colores se utilizan también como apoyo a las reglas o mecánicas de juego, asociando colores a diferentes entidades (por ejemplo, diferentes colores para cada equipo en un juego multijugador), relacionando estados de máquinas y dispositivos a un color (rojo/apagado y verde/encendido) o marcando las entidades del juego en relación con su función en él (por ejemplo, los enemigos mostrados de color naranja utilizando la visión de detective en «Batman Arkham Asylum»). Esto hace que el diseñador de niveles deba utilizar y reforzar esa asociación de colores con mecánicas de juego también en sus niveles. Un buen ejemplo lo tenemos en los diferentes tonos de color utilizados en las texturas de los escenarios de «Team Fortress 2», azul para un equipo y rojo para otro.

Y por último, el color utilizado para provocar emociones, como herramienta imprescindible para generar distintos estados de ánimo. Un ejemplo muy claro lo tenemos en el videojuego «Journey», donde en un determinado momento del juego su paleta de color de tonos cálidos, donde destacan los amarillos y naranjas, se convierten en tonos fríos, en colores azules, utilizados para refor-



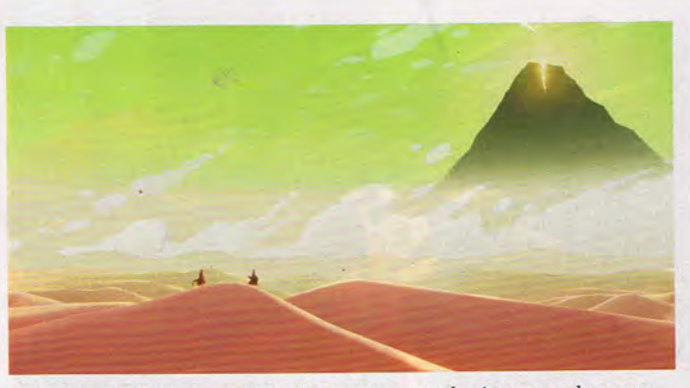
Los tonos rojos definen la zona de la base del equipo rojo en el escenario.

> **“Las líneas, formas y composición geométrica del escenario dirigen al jugador”**

¿DISEÑO DE NIVELES O FOTOGRAFÍA?

En determinados momentos, el diseñador de niveles distribuye la construcción del nivel de tal forma que al llegar a determinadas localizaciones, la cámara de juego se sitúa presentándonos al personaje frente al mundo de una manera pictórica, casi como si el personaje estuviera posando para una fotografía. Esto no es casual, se trata de mostrar determinados momentos especiales, ya sea por la necesidad de mostrarle el camino al jugador o para crear en él diferentes sensaciones sobre el mundo al que se enfrenta, desde asombrarle por el paisaje que tiene frente a él hasta asustarle por los peligros que le esperan más adelante.

Para conseguir esto el diseñador utiliza, entre otras, una de las reglas que cualquier aficionado a la fotografía conoce: la regla de tercios. Esta regla consiste en dividir la imagen en tres partes iguales, tanto en horizontal como en vertical y colocar los elementos importantes sobre las líneas utilizadas para dividir la imagen, haciendo destacar aún más los elementos si coinciden sobre los puntos de intersección de esas líneas imaginarias.



Un determinado momento donde en «Journey», la cámara se coloca para mostrar los elementos principales en puntos de la regla de tercios

zar un momento de tensión que tiene lugar al pasar a un nivel donde nos enfrentamos al primer peligro real. O los diferentes estados de iluminación de las estancias donde nos encontramos con Kate en «Life is Strange», reforzando los diferentes estados de ánimo en los que el personaje se encuentra a lo largo del juego, pasando de una luz tenue, casi en penumbra y con tonos de color muy apagados al principio del juego, a una habitación muy iluminada, con colores saturados y brillantes en los últimos capítulos.



La forma del camino invita al jugador a seguirlo y llegar al torreón, un recurso muy utilizado en «The Witcher 3».

La línea, la forma y el resto de elementos de composición

La línea es un elemento básico en una composición y se puede utilizar para dividir la composición, para dirigir la visión del espectador, ayuda a definir formas e influye en el impacto visual o interpretación de la imagen. Así, las líneas horizontales sugieren un sentimiento de calma, tranquilidad y estabilidad, mientras que las líneas verticales transmiten sensación de elevación, firmeza y poder.

Un ejemplo muy interesante del uso de líneas verticales ocurre durante los primeros minutos de «Half-Life 2», cuando salimos del laboratorio clandestino, en ese momento en el que conseguimos la palanca, el juego nos presenta un escenario de edificios muy altos y rectilíneos, mostrándonos entre ellos la Ciudadela, el edificio más alto y centro de poder de las fuerzas Combine.

Por otro lado, las líneas curvas generan sensación de elegancia y sensualidad, aportan dinamismo dentro de una imagen y son estéticamente más agradables porque las asociamos a cosas suaves. Entre este tipo de líneas es importante destacar la curva con forma de "s". Esta línea, también llamada la línea de la belleza, es un elemento muy recurrente, y se convierte en una herramienta que, además de aportar equilibrio y tranquilidad, ayuda a dirigir la mirada a través de una imagen. En el caso de un nivel donde el jugador se encuentra con un camino así, su forma le invita a seguirlo.

En cuanto a las líneas diagonales crean una sensación de energía y velocidad, pasando a generar ruptura y sensación de incertidumbre en el caso de mostrar varias líneas diagonales dispuestas en zig-zag.

Si tenemos en cuenta que las formas de los objetos están creadas por las líneas que lo delimitan y forman su silueta, las sensaciones que transmiten las formas geométricas del círculo, cuadrado y triángulo están estrechamente relacionadas con lo que transmiten las líneas. De este modo, las formas circulares generan sensaciones agradables, tranquilidad y sensualidad, el cuadrado aporta fuerza y estabilidad y las formas triangulares denotan agresividad, conflicto y acción.

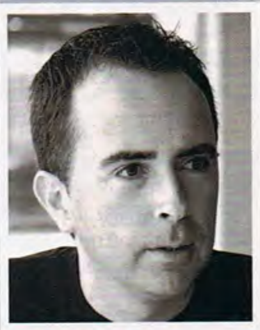
Para terminar, nada mejor que algunos ejemplos para mostrar cómo el resto de elementos de composición también son utilizados por el diseñador de niveles. En «Tomb Raider», de Crystal Dynamics, el tipo de textura utilizada en algunas de las paredes muestra de forma clara qué zonas podemos utilizar para escalar utilizando el piolet o, en «BioShock», el suelo que muestra un brillo diferente, como manchado de combustible, que indica que podemos usarlo para hacerlo arder y ayudarnos en el combate con los enemigos. **A.M.**



Las líneas verticales de los elementos arquitectónicos se disponen para reforzar el impacto visual de la Ciudadela.

EL EXPERTO





ALBERTO MORENO

- **Profesor en el "Grado en Diseño de Productos Interactivos y Videojuegos"** y en el **"Master en Arte y Diseño Visual de Videojuegos"** en U-tad.
- Comenzó a trabajar en la industria del videojuego en 1994, en la mítica compañía **Dinamic Multimedia.** Allí participó en el desarrollo de la conocida saga «**PC Fútbol**», además de la serie «**PC Basket**» y «**Eurotour Cycling**». Desde entonces ha trabajado como **Grafista, Diseñador y Director de Arte** en empresas como **Trilobite Graphics, Gaelco y FX Interactive.**
- **En 2007 funda Crocodile Entertainment,** donde ha desarrollado «**Zack Zero**», el primer juego de la compañía, recibiendo varios premios nacionales e internacionales.

BIBLIOGRAFÍA

- **An Architectural Approach to Level Design,** Christopher W. Totten. A K Peters/CRC Press, 2014.
- **Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting Edge Art Techniques for Winning Video Game Design,** Chris Solarski. Watson Guptill, 2012.
- **Level Design: Processes and Experiences,** Christopher W. Torren. A K Peters/CRC Press, 2016.

EN PORTADA
TOMB RAIDER
Lara Croft se presenta... ¡y arrasa!

Ya habíamos visto a Lara Croft en diseños, tráilers y sabíamos que «Tomb Raider» iba a ser muy, muy grande. Core Design se había sacado de la manga un juego que estaba destinado a redefinir el universo de las aventuras de acción, y un personaje al que muchos comparaban con un Indiana Jones femenino. No faltaba razón ni argumentos para justificar esa comparación, pero muy pronto Lara demostró que le sobraba personalidad y como al final las comparaciones son odiosas, personaje y juego crearon su propio mito y se hicieron, por derecho, con un nombre propio en el mundo del videojuego que, con los años, lo trascendió, convirtiendo a Lara en un icono cultural.

¡Por fin lo jugamos!

La portada del número 23 de Micromanía estaba dedicada a la gran Lara Croft con una de sus imágenes más impactantes. Dentro, «Tomb Raider» se convertía en el Megajuego del mes y contamos cómo disfrutamos como enanos con ese nuevo mundo de acción, con un personaje que definió un nuevo modo de jugabilidad: acción, combate, saltos, carreras y un sinfín de enemigos, puzles y aventuras nos esperaban en el brutal juego de Core y Eidos. Sin duda, este número de Micromanía fue muy especial, pues su portada nos descubrió uno de esos juegos que han hecho historia. Y la sigue haciendo.



El mundo de acción 3D de «Tomb Raider» fue comparado con el mismísimo «Super Mario 64».

Aventura, arqueóloga... Lara Croft protagonizaba un «Tomb Raider» que era el juego que Indiana Jones nunca tuvo, pero debía. Una estrella había nacido.



MICROMANÍA 23, TERCERA ÉPOCA

Y, por fin, llegó Lara Croft. Hace 20 años pudimos, por fin, analizar el juego que estaba destinado a convertirse en una leyenda, con una protagonista que iniciaba una imparable carrera hacia el estrellato, y a convertirse en el icono de una época.

EL PERSONAJE
ERIC IDLE

El mítico integrante de los Monty Python no se ha prodigado en los videojuegos, pero además de en los dos títulos inspirados por los propios Monty Python, prestó su voz a Rincewind en las dos entregas de «MundoDisco». Tanto le gustaba el universo de Pratchett que, además, compuso la canción «That's Death» para la segunda parte.



DESTACADO
MUNDODISCO 2
El mago y su baúl estaban de vuelta





Un estilo visual diferente de la primera parte, una nueva trama, más humor negro, aventuras y desafíos tenían a Rincewind con el alma en vilo en «MundoDisco 2», y a nosotros con enormes ansias de disfrutarlo, pero en el número 23 de Micromanía solo tuvimos acceso a la versión de preview del juego de Psygnosis. El universo de Terry Pratchett volvía al PC, renovado, y con una historia sensacional en la que la Muerte desaparecía del mundo y perdía su memoria, sin recordar sus obligaciones. Rincewind, claro, sería el responsable de que todo volviera a la normalidad en este peculiar mundo. Han pasado ya 20 años, y aunque «MundoDisco» volvería en 1999 con «Discworld Noir», ya no sería la misma magia que antaño, ni Rincewind sería el protagonista...



ESPECIAL SHINY E INTERPLAY

Una entrevista con el mismísimo Dave Perry nos desvelaba algunos de los secretos del desarrollo de los esperados «MDK» y «Wild 9's», dos de las grandes joyas de Interplay para el año, que Shiny tenía en preparación. Un reportaje que nos enseñaba también la filosofía del estudio y de la propia compañía, que hoy ya permanecen como parte de la historia.



MICROMANÍA 23 TERCERA ÉPOCA

Algunos juegos, hoy clásicos, se dejaban ver en las páginas de este número de Micromanía, pero el hardware también tenía peso específico.



IMÁGENES DE ACTUALIDAD
Las consolas de 32 bit nos descubrieron un mundo de conversiones arcade sensacionales, plagadas de imágenes que hoy se han convertido en un referente.



ALIEN TRILOGY
Sí, hace 20 años los juegos basados en el universo «Alien» eran ya todo un acontecimiento. Las cosas han cambiado mucho, pero «Alien Trilogy» molaba...



DAGGERFALL
«The Elder Scrolls» es una de las sagas más veteranas del rol en PC. En el número 23 tuvimos la oportunidad de probar «Daggerfall», la segunda entrega de la saga.



PADS
Contar con un buen mando siempre ha sido importante, y hace 20 años recopilamos en estas páginas algunos de los más avanzados y espectaculares para PC.

EN PORTADA

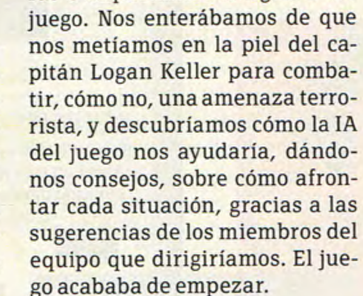
RAINBOW SIX VEGAS

Los terroristas llegan a la ciudad del juego

Hay algo que se le debe reconocer a Ubisoft, y es que en cada nueva entrega de sus sagas más conocidas siempre ha intentado innovar. En el caso del juego que ocupó la portada del número 142 de Micromanía, la renovación fue notoria y profusa en casi todos sus apartados. «Rainbow Six Vegas» no solo dio una vuelta de tuerca considerable a la saga de acción táctica, sino que aportó numerosos detalles de diseño y jugabilidad inéditos. El realismo de la ambientación fue uno de los más destacados.

La ciudad de Las Vegas, conocida por películas y series de TV, se veía recreada –al menos en parte– de manera sensacional en muchos de los escenarios del juego, tanto en interiores como en exteriores, aportando, además, un extra a la jugabilidad, haciendo del uso de la iluminación un componente táctico más.

El esfuerzo de Ubisoft en este realismo, sin embargo, no se quedaba en el entorno: animaciones –incluyendo las faciales–, táticas de combate, armas, estrategias... Todo se disponía en «Rainbow Six Vegas» para hacer del juego uno de los más impactantes creados por la compañía.



Los primeros detalles

El reportaje de las páginas interiores de Micromanía daba las claves de cómo sería «Rainbow Six Vegas» y mostraba las primeras e impactantes imágenes del juego. Nos enterábamos de que nos metíamos en la piel del capitán Logan Keller para combatir, cómo no, una amenaza terrorista, y descubríamos cómo la IA del juego nos ayudaría, dándonos consejos, sobre cómo afrontar cada situación, gracias a las sugerencias de los miembros del equipo que dirigiríamos. El juego acababa de empezar.



Algunos de los lugares más famosos de Las Vegas se recreaban a la perfección en los escenarios.



La acción táctica de «Rainbow Six Vegas» experimentaba un empujón significativo en el realismo.



MICROMANÍA 142, TERCERA ÉPOCA
El equipo Rainbow se iba a la ciudad del juego, pero el desafío que nos esperaba en «Rainbow Six Vegas» y cuyos primeros detalles desvelamos en el número 142 de Micromanía, iba a ser de los que hacían época. Un reportaje para la historia.



Como en todos los juegos de la saga, las espectaculares presentaciones de las distintas misiones ayudaban a meterse en ambiente de forma increíble.

EL PERSONAJE
ALAN WAKE



Los juegos de Remedy se cuentan con los dedos de una mano, pero todos tienen en común unos protagonistas llenos de carisma y personalidad, como le ocurría a Alan Wake, que daba su nombre también al juego con el que hace una década el estudio sorprendió a los fans. El atormentado escritor viviría una aventura realmente escalofriante, heredera del espíritu de las novelas de Stephen King.

DESTACADO SCARFACE

En la piel del mismísimo Tony Montana

Pocos han sido los grandes astros de Hollywood en prestar su imagen para un videojuego, pero el caso de «Scarface» es una de esas sorprendentes excepciones, como pudimos comprobar en la preview que del juego de Radical y Sierra pudimos disfrutar en el número 142 de Micromanía. Casi 20 años después del estreno de «El precio del poder», como se tituló en España "Scarface", un rejuvenecido Al Pacino ponía cara al Tony Montana virtual que se convertiría, con nuestra ayuda, en el rey de la magia de Miami. Un juego tremendo, brutal y lleno de acción trepidante, como se vería poco después.



SUPREME COMMANDER

Gas Powered Games aspiraba a convertirse en el alumno aventajado de Blizzard y «StarCraft» con un juego de estrategia que se desvelaba en las páginas de este número de Micromanía: «Supreme Commander». Una ambientación futurista, enormes robots gigantes y tres facciones diferentes, luchaban en una guerra sin cuartel.





MICROMANÍA 142 TERCERA ÉPOCA

La acción y el rol dominaban las páginas de este número de Micromanía, y para comprobarlo no hay más que revisar estas páginas.



PANTALLAS THE WITCHER

El impresionante universo de Geralt de Rivia empezaba a tomar forma como videojuego gracias a la magia de Cd Projekt RED. Así se veía el primer juego de la saga.



PREVIEW SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Sam Fisher no paraba. Cada pocos años se reinventaba para ofrecernos una nueva aventura, pero en «Double Agent» vimos uno de sus cambios más radicales.



REVIEW DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Arkane nos asombraba con su magistral «Dark Messiah», y tanto nos gustó que no solo fue el Megajuego, sino que hicimos también una solución completa.



COMPARATIVA JUEGOS DE ACCIÓN

¿Querías acción? ¡Pues aquí había para dar y tomar! Los mejores juegos del género, hace una década, se reunían en este reportaje, repleto de joyas para tu PC.

CLÁSICOS DE VUELTA

CODENAME ICEMAN



27 años han pasado desde el lanzamiento original de «Codename Iceman», una aventura de Sierra que vuelve a un precio irresistible, eso sí, solo en inglés.
■ *www.gog.com/game/codename_iceman*

CONQUESTS OF THE LONGBOW THE LEGEND OF ROBIN HOOD



Y seguimos con las aventuras de Sierra. «The Legend of Robin Hood» apareció en 1991, contando las aventuras del legendario personaje.
■ *www.gog.com/game/conquests_of_the_longbow*

EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD



Stainless Steel y Rick Goodman lanzaron en 2003 este sensacional juego de estrategia que mezclaba épocas y civilizaciones.
■ *www.gog.com/game/empires_dawn_of_the_modern_world*

Pocos meses hay en el mundo retro que tengan novedades tan interesantes como éste. No solo el hardware es protagonista, si no que un mito del soft español revive en una forma sorprendente.

DESCUBRE EL NUEVO SPECTRUM NEXT

El proyecto de crowdfunding triunfa para el próximo Spectrum

■ **Proyecto:** Hardware (ZX Spectrum Next) ■ **Idioma:** Por confirmar ■ **Estudio/compañía:** SpecNext Ltd. ■ **Lanzamiento:** Verano de 2018
■ **Precio:** Por confirmar versión final (175 libras en crowdfunding) ■ **Consíguelo en:** *www.specnext.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■



No es un emulador, no es un "falso" Spectrum. Es el próximo Spectrum. El proyecto de devolver a la vida al mítico ZX Spectrum ha arrasado en Kickstarter duplicando sus objetivos y consiguiendo más de medio millón de libras esterlinas. El hardware del Spectrum Next se basará, como el original, en una CPU Z80 contando con 512 KB de RAM –puede que 1 MB en su versión final– y la confirmación del chip SID –el mismo de C64– para audio. Las expectativas son enormes y los jugadores veteranos ardemos en deseos de que llegue pronto 2018. Todos los detalles están en la web oficial.
www.specnext.com

Los diseños preliminares mantienen la esencia del mítico micro de Sinclair, pero destilando tecnología actual por doquier.



Y CON DIZZY



Los primeros desarrolladores asociados a la historia del micro de Sinclair que han confirmado un título en exclusiva para Spectrum Next han sido los gemelos Oliver, que traerán de nuevo al recordado Dizzy en un juego que ampliará la saga.





¡ASÍ SE GANA LA PRESIDENCIA DE UN PAÍS!



STARCRAFT Y LA POLÍTICA EN COREA DEL SUR

Siendo todavía candidato a la presidencia de su país –que ya ganó en las elecciones– a finales del pasado mes de abril, el equipo de Moon Jae-in lanzó dos versiones de un mapa de «StarCraft» para promocionarse durante su campaña. Ahora que el juego de Blizzard es gratuito –el original, recuerda, que puedes conseguir en *starcraft.com*– parecía el momento idóneo.

No creemos que la iniciativa tenga nada que ver con su victoria electoral, pero desde luego es algo original como poco hemos visto.
■ *m.blog.naver.com/moonjaein2*



ESTOS SON LOS SELLOS DE LA ABADÍA DEL CRIMEN

Correos presenta el diseño definitivo del homenaje al clásico

Proyecto: Sello de correos **Idioma:** Español **Estudio/compañía:** AUIC **Lanzamiento:** 8 de mayo de 2017
Precio: 6 x 0.60 € (minipliego) **Más información en:** *www.correos.es y www.auic.es* **INTERÉS:**

El pasado año la AUIC –Asociación de Usuarios de Informática Clásica– propuso a Correos la emisión de un sello basado en «La Abadía del Crimen» con motivo del 30 aniversario del juego. Tras superar diversas consideraciones, negativas y, finalmente, conseguir el visto bueno de la Comisión Filatélica del Estado, los diseños empezaron a sucederse, aunque fue la idea de Paco Suárez y el diseño del mismísimo Juan Delcán lo que finalmente ha dado forma al minipliego de seis sellos inspirado por la genial obra del propio Delcán y Paco Menéndez. Si quieres conocer toda la historia de la propuesta y el desarrollo, puedes hacerlo en la web de la AUIC, donde nos cuentan los detalles.
www.auic.es/historia-de-un-sello



Este es el diseño definitivo del minipliego de seis sellos dedicado a «La Abadía del Crimen» que Correos lanzó a principios de mayo. ¡Qué maravilla!



ASÍ PUDO HABER SIDO

Antes de la presentación del pliego y diseño definitivo del sello de «La Abadía del Crimen», se barajaron propuestas creadas por parte de fans y miembros de la AUIC, así como del mismo Juan Delcán.





LA WEB DEL MES

AUIC





¿Qué mejor ocasión para traer a esta sección la web oficial de la AUIC? Aunque no se trata de una web de noticias retro al uso, la importancia de la AUIC ha quedado patente por iniciativas como la que hemos visto en esta misma página. Además, una década en activo de la asociación da para mucho, y puedes enterarte de algunas de sus actividades más relevantes durante estos años en las distintas secciones de la web. Si eres un amante del retro, el hardware, los juegos y la historia de la informática, debes pasarte por aquí.
www.auic.es

Los nombres propios de la AUIC representan a muchos aficionados a la informática retro, y entre ellos se puede encontrar a leyendas como el mismísimo Alfonso Azpiri.



PERO... ¿ERA REALMENTE NECESARIO?

NIGHT TRAP

Una cosa es que un clásico –delirante, pero clásico– como «Night Trap», que apareció hace 25 años para Mega CD y 3DO, permanezca en la memoria de los jugadores veteranos como un experimento atroz de Full Motion Video, y otra que para celebrar el 25 aniversario de su lanzamiento se planee una reedición remasterizada. Además, fue responsable de la creación del sistema de clasificación por edades.
www.screamingvillains.com





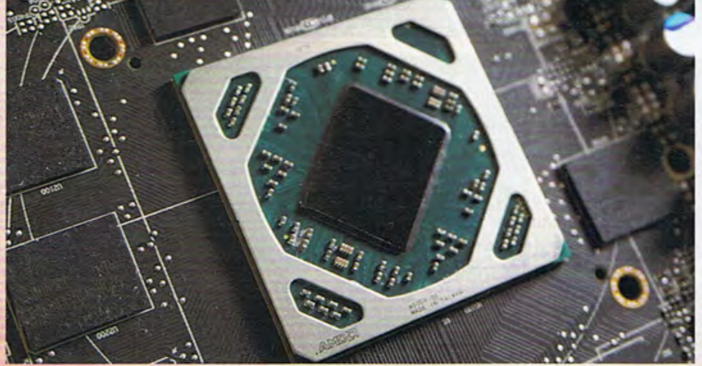
REBELDE CON CAUSA

Las nuevas tarjetas Radeon RX 500

AMD ha estrenado una nueva gama de tarjetas gráficas que tienen como objetivo competir con los modelos más populares de NVIDIA. ¿Qué aporta la nueva generación de tarjetas Radeon RX 500 que sea atractivo para el jugador de PC?

Una nueva familia de tarjetas gráficas de AMD acaba de salir a la venta. Y antes de que preguntes no, no es Vega. Resuelta la incógnita, vamos a ver qué aportan las nuevas tarjetas Radeon RX 500, cómo se defienden con respecto a sus rivales de NVIDIA y si realmente merece la pena comprarlas, o es mejor esperar a la nueva generación Vega.

Las nuevas RX 500 no son una revolución tecnológica. De hecho su base es una evolución de la arquitectura Polaris de las RX 400, pero con tecnología de fabricación de 14 nm FinFET de tercera generación, lo que permite alcanzar mayores velocidades, más overclocking y un menor consumo. No pretenden competir con las tarjetas más punteras de NVIDIA, pues se sitúan en la gama media, al nivel de las GTX 1050 y 1060, pero con un precio realmente asequible, que varía entre los 90 y los 260€.



No es Vega, es Polaris de segunda generación. La familia RX 500 no revoluciona, pero planta cara a NVIDIA en la gama media.

¿Realmente son necesarias?



AMD asegura que el 80% de los usuarios de PC tienen una tarjeta gráfica con más de 2 años de antigüedad. En este tiempo han surgido nuevas tecnologías que exigen modernizar el hardware: la Realidad Virtual, el streaming a 4K, DirectX 12 y Vulkan, la computación asíncrona, etc. Aquí es donde encuentra su sentido la gama Radeon RX 500, pues está pensada para aquellos usuarios que necesitan una tarjeta más moderna pero no quieren cambiar de PC. Por menos de 300€ podrán disfrutar de las últimas novedades gráficas y jugar al máximo rendimiento a 1080p, e incluso 1440p. Desde este punto de vista las nuevas RX 500 ofrecen, como siempre en AMD, una imbatible relación calidad / precio, de lo más atractiva para el usuario medio.

Además se ha optimizado el consumo en situaciones concretas. La gama RX 500 consume un 50% menos que su equivalente RX 400 cuando se reproduce contenido multimedia, como vídeos de Youtube o Netflix, y hasta un 60% menos cuando se usan dos monitores. Todas incluyen un conector HDMI 2.0b y DisplayPort 1.4 compatible con HDR.





Todas las nuevas placas de AMD son compatibles con la tecnología de color mejorado HDR, presente en los nuevos televisores y monitores.

Radeon Chill y Radeon ReLive

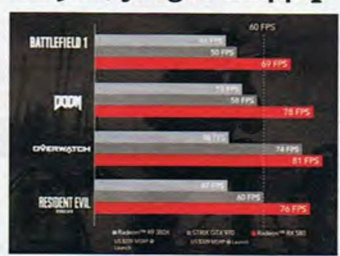
Como hemos dicho, las Radeon RX 500 tienen la misma arquitectura que su equivalente RX 400, pero funcionan a mayor velocidad (y consumen un poco más). Aun así, AMD se las ha apañado para añadir dos nuevas tecnologías: Radeon Chill y Radeon ReLive.

Radeon Chill es una optimización pensaba para reducir el consumo y el calentamiento. Su objetivo es ejecutar los juegos a la velocidad que requieren. Ni más, ni menos. La realidad es que las tarjetas modernas son demasiado potentes para buena parte de los juegos. Muchos de ellos alcanzan los 200 fps cuando en realidad nuestro monitor sólo necesita lo que marca su tasa de refresco: 60, 120, o 144 fps. Radeon Chill ajusta dinámicamente los fps para reducir su tasa cuando estás parado, y los aumenta cuando te mueves o disparas. Además, si tu monitor sólo exige 60 fps no renderiza más que esos, reduciendo la velocidad de la GPU, y con ello el consumo y el calor. Un beneficio asociado es que se reduce la latencia del teclado o ratón, y la respuesta es más rápida. Según AMD con Radeon Chill (que puedes activar o no) se reduce el consumo un 30% y la temperatura de la GPU baja hasta 20 grados. Además, el tiempo de respuesta del teclado y ratón baja de los 16.7 a los 6 ms.

Esta tecnología está pensada para los juegos multijugador y los eSports con títulos tipo «League of Legends», «DoTA 2» u «Overwatch», que no exigen una tarjeta muy potente. No será compatible con todos los juegos.

La segunda novedad es Radeon ReLive, una tecnología de vídeo que permite hacer streaming a 4K y 30 o 60 fps sin consumir muchos recursos de la GPU, para que el vídeo sea fluido y no ralentice el juego. Todas las tarjetas RX 500, incluso la RX 550, decodifican vídeo a 4K con el codec H.265/HEVC. Sin embargo, sólo codifican a 4K los chips RX 570 y 580.

RX 580, juegos a 1440p



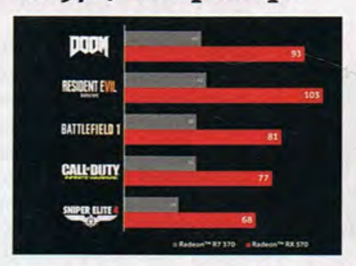
El tope de gama es RX 580, que se monta en placas con 4 y 8 GB GGDR5. A modo de referencia, tiene una potencia entre un 10 y un 20% superior a la GTX 1060 de 6 GB, a un precio menor.

Con sus 5.700 millones de transistores, 36 unidades de cómputo, 144 unidades de textura, y un bus de 256 bit, el chip RX 580 tiene un ancho de banda de 256 GB/s. Alcanza los 6.1 TFLOPS de capacidad de cálculo, al nivel de la GTX 1070, aunque en rendimiento real se equipara a la GTX 1060.

Su tecnología de fabricación de 14 nm FinFET permite subir la velocidad base a 1257 MHz, y el Boost a 1340 MHz. El número de shaders es 2304.

Con una placa RX580 se puede jugar a 1440p con opciones gráficas altas, un logro muy estimable si tenemos en cuenta que su precio de referencia es 229€ la versión con 8 GB, y 199€ la de 4 GB.

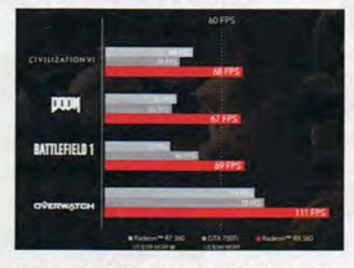
RX 570, 1080p a tope



Si tienes un monitor 1080p este modelo garantiza 60 fps en todos los juegos con las opciones gráficas en alto. Ofrece un rendimiento entre un 50 y un 70% más rápido que la GTX 1050 Ti, por 200€.

Se vende con 4 y 8 GB GDDR5, y una velocidad de proceso ligeramente menor que la RX 580: 1168 / 1244 MHz (Turbo). Las unidades de textura se quedan en 128 y el número de shaders, en 2048. El bus de datos es 256 bit y el ancho de banda llega a 224 Gb/s. La capacidad de cálculo en punto flotante alcanza los 5.1 TFLOPS, pero sólo en situaciones óptimas. Tiene un precio de 169€.

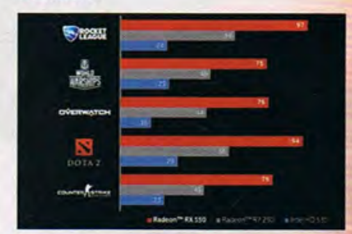
RX 560, pensada para los eSports



Este modelo de entrada garantiza la ejecución de juegos AAA modernos a 1080p, aunque con calidad gráfica media. Está especialmente indicado para juegos de eSports tipo «Overwatch», «DotA 2», «Counter Strike», y otros que no son demasiado exigentes.

Sus prestaciones bajan bastante con respecto a RX 570 o 580, principalmente porque el número de transistores del chip pasa de 5700 millones a 3000 millones. Las unidades de textura se quedan en 64 y los shaders caen a 1024. El bus de datos es de 128 bit, con 2 o 4 GB de memoria GDDR5 que ofrece un ancho de banda de 112 GB/s. La capacidad de cómputo es de 2.6 TFLOPS y la velocidad de la GPU, 1175 /1275 MHz (Turbo). Todos los datos nos indican que es aproximadamente la mitad de potente que la RX 570. Un dato importante es que no puede hacer streaming a 4K. A cambio sólo consume 80W y su precio se queda en 99€.

RX550 y RX 540, rendimiento para todos



¿Se puede jugar con una tarjeta que cuesta 79€? Es la promesa de la RX 550, que pretende tentar a todos aquellos que tienen un chip gráfico Intel integrado. Su rendimiento es cinco veces superior.

Posee 2 o 4 GB de memoria GDDR5 con un ancho de banda de 112 GB/sg, y 1.2 TFLOPs de cómputo máximo.

Descodifica vídeo a resolución 4K y codec H.265/HEVC y es compatible con 4K HDR, así que puede de servir para montar un equipo multimedia con el que reproducir Netflix, Blu-ray 4K y otro contenido televisivo en una tele 4K HDR.

El modelo RX 540 sólo estará disponible en versión OEM. Conserva todo el rendimiento multimedia y la potencia de cálculo, pero reduce el ancho de banda a 96 GB/s.

¿Merecen la pena?

Si tienes una GTX 980 o una RX 400, es posible que el salto no compense el gasto. Pero, como reza la publicidad, las nuevas Radeon RX 500 son una opción a tener en cuenta si tienes una tarjeta con más de dos años de antigüedad y quieres modernizarla. No son una revolución, pero son más rápidas que las RX 400 del año pasado, manteniendo el precio. Su rendimiento se equipara con la gama media de NVIDIA, GTX 1050 y 1060, a un precio más asequible, con extras interesantes como el streaming a 4K o y el buen soporte Vulkan y DirectX 12.

Jugar a juegos de PC con un buen rendimiento y calidad gráfica nunca fue tan barato. **J.A.P.**



Los cuatro modelos de RX 500 de la nueva familia Radeon, al completo.

6 TARJETAS GRÁFICAS RADEON RX 500

Asus, Gigabyte, MSI, Sapphire y PowerColor ya tienen en el mercado placas RX 500, pero la mayoría aún no están disponibles en España. Las que recopilamos aquí si se pueden encontrar fácilmente en tiendas de informática y comercios online.

RENDIMIENTO PLUS

MSI RADEON RX 580 GAMING X + 8G

MSI acostumbra a poner al límite su gama Gaming, y este modelo X Plus no es una excepción.

Es una tarjeta overclockeada de serie que alcanza una velocidad de la GPU de 1431 MHz en modo gaming y 1441 MHz en modo OC. Es decir, cerca de un 10% más rápida que la GPU de referencia.

Cuenta con 8 GB de memoria GDDR5 que también tiene un modo OC a 8100 MHz (8100 Gbps).

La MSI Radeon RX 580 Gaming X + 8G cuenta con ventiladores dobles Twin FrozrVI y sus heat pipes de disipación. En condiciones de poca carga gráfica, los ventiladores están apagados.

Un placa metálica en el lado descubierto de la tarjeta añade protección y robustez. Por supuesto, no puede faltar la iluminación LED. Además cuenta con un botón para modo RV.

Su rendimiento supera a los modelos RX 580 de referencia, pero también ocurre con el precio...

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- **GPU:** RX 580
- **Memoria:** 8 GB GDDR5
- **Velocidad de la memoria:** 8100 MHz
- **Velocidad GPU:** 1431 /1441 MHz
- **Interfaz:** PCI Express x16
- **Conectores:** 2 x DisplayPort 1.4, 2 x HDMI, DVI
- **Disipación:** Twin Frozr VI
- **Conector corriente:** 2 x 8-pin
- **Fuente de alimentación:** 500W
- **Otras características:** LEDs, soporte MultiGPU, botón VR

309 € en PC Componentes

www.msi.com/Graphics-card/Radeon-RX-580-GAMING-X-Plus-8G.html

ASEQUIBLE

SAPPHIRE PULSE RADEON RX 580 4GB

Dentro de la familia RX 580, hay bastantes diferencias entre modelos y marcas. Uno de los más asequibles es la tarjeta Sapphire Pulse Radeon RX 580 4GB. Cuesta casi 100€ menos que la versión de MSI, a costa de recortar algunas prestaciones. La más obvia es la memoria, que baja a 4 GB. Suficiente para jugar a 1080p, pero puede quedarse corta a mayor resolución.

Pese a ser una tarjeta de bajo precio también incorpora overclocking de serie, que sube la velocidad de la GPU en Turbo hasta los 1366 MHz.

Soporta hasta 5 monitores simultáneos y viene con dos entradas HDMI 2.0b para poder usar las gafas de realidad virtual y el monitor al mismo tiempo.

El sistema exclusivo NITRO Quick Connect permite extraer los ventiladores si se estropean y sustituirlos sin necesidad de enviar la tarjeta al servicio técnico.



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- **GPU:** RX 580
- **Memoria:** 4 GB GDDR5
- **Velocidad de la memoria:** 8000 Mhz.
- **Velocidad GPU:** 1257 /1366 Mhz
- **Interfaz:** PCI Express x16
- **Conectores:** 2 x DisplayPort 1.4, 2 x HDMI, DVI
- **Disipación:** Dual-X Fans
- **Conector corriente:** 1 x 8-pin
- **Fuente de alimentación:** 500W
- **Otras características:** soporte MultiGPU, fusible de protección eléctrica.

219 € en PC Componentes

goo.gl/MqQiwV

EFICAZ

ASUS ROG STRIX RADEON RX570 OC GAMING 4GB



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- **GPU:** RX 570
- **Memoria:** 4 GB GDDR5
- **Velocidad de la memoria:** 7000 MHz.
- **Velocidad GPU:** 1300 /1310 Mhz
- **Interfaz:** PCI Express x16
- **Conectores:** 1 x DisplayPort 1.4, 1 x HDMI, 2 x DVI-D
- **Disipación:** DirectCU II
- **Conector corriente:** 1 x 8-pin
- **Fuente de alimentación:** 450 W
- **Otras características:** certificación IPX5 repelente al polvo, LEDs

244 € en PC Componentes

www.asus.com/us/Graphics-Cards/ROG-STRIX-RX570-O4G-GAMING/

Esta placa de tipo Premium de Asus es incluso más cara que algunos modelos con el chip tipe de gama RX 580, pero la verdad es quesí vale lo que cuesta.

Cómo no, está overclockeada. La velocidad de reloj aumenta hasta los 1310 MHz en modo Boost, superando en un 7% los valores de referencia.

Los ventiladores cuentan con certificación IPX5 resistentes al polvo, y su disipación Wing-Blade es un 30% más eficiente que las de otras tarjetas de la competencia, reduciendo el ruido a la tercera parte.

Un completo sistema de LEDs te permite personalizar la iluminación al máximo.

Un factor a tener en cuenta es que sólo lleva un DisplayPort y un HDMI, aunque posee dos conexiones DVI-D.

EQUILIBRADA

GIGABYTE AORUS RADEON RX 570 4G



La gama Aorus de Gigabyte incorpora innovaciones únicas sin afectar mucho al precio, que se mantiene cerca del PVPR de AMD.

Gigabyte Aorus Radeon RX 570 4G destaca por su sistema de disipación integral. No sólo enfría la GPU, también la memoria gráfica y el MosFET. Funciona a 1280 MHz en modo Gaming y 1295 MHz en modo Boost. Posee 3 conectores DisplayPort y un sistema LED RGB Fusion que permite personalizar sus 16.7 millones de colores.

Es una de las pocas placas de esta gama que permite alcanzar la resolución 8K.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- **GPU:** RX 570
- **Memoria:** 4 GB GDDR5
- **Velocidad de la memoria:** 7000 MHz.
- **Velocidad GPU:** 1280 /1295 MHz
- **Interfaz:** PCI Express x16
- **Conectores:** 3 x DisplayPort 1.4, 1 x HDMI, 1 x DVI-D
- **Disipación:** WINDFORCE 2X
- **Conector corriente:** 1 x 8-pin
- **Fuente de alimentación:** 450 W
- **Otras características:** soporte de resolución 8K, hasta 5 monitores

219 € en PC Componentes

www.gigabyte.com/Graphics-Card/GV-RX570AORUS-4GD

PRECIO IMBATIBLE

GIGABYTE RADEON RX 550 D5 2G

Una RX 500 por menos de 100€. Es muy básica y no es la mejor opción para jugar, pero puede con juegos modernos en valores medios y ha sido optimizada para vídeo 4K.

Está equipada con 2 GB de memoria GDDR5 y posee un DisplayPort 1.4 que acepta resolución 8K.

La velocidad de la GPU de referencia es 1183 MHz, pero este modelo alcanza los 1195 Hz en modo OC.



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- **GPU:** RX 550
- **Memoria:** 2 GB GDDR5
- **Velocidad de la memoria:** 7000 MHz.
- **Velocidad GPU:** 1183 /1195 Mhz
- **Interfaz:** PCI Express x16
- **Conectores:** 1 x DisplayPort 1.4, 1 x HDMI, 2 x DVI-D
- **Disipación:** Un ventilador de 90 mm
- **Conector corriente:** 1 x 6-pin
- **Fuente de alimentación:** 400 W
- **Otras características:** fusible de protección

99 € en PC Componentes

www.gigabyte.com/Graphics-Card/GV-RX550D5-2GD#kf

MOBAS Y ESPORT

SAPPHIRE PULSE RADEON RX 560 4GB

Sapphire ha apostado muy fuerte por la gama RX 500, al menos en España.

Por sólo 129€ puedes hacerte con esta Sapphire Pulse Radeon RX 560 4GB que te servirá de sobra si juegas muchos a títulos que se utilizan en eSports y los MOBA:«Overwatch»,«DoTA 2»,«League of Legends», etc.

Monta 4 GB de VRAM y, como no, ha sido overclockeada hasta los 1300 MHz. Lleva también un fusible de protección, un DisplayPort 1.4, un HDMI y un puerto DVI-D. Soporta resolución 4K a 120 Hz.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- **GPU:** RX 560
- **Memoria:** 4 GB GDDR5
- **Velocidad de la memoria:** 7000 MHz.
- **Velocidad GPU:** hasta 1300 MHz
- **Interfaz:** PCI Express x16
- **Conectores:** 1 x DisplayPort 1.4, 1 x HDMI, 1 x DVI-D
- **Disipación:** Saphire Nitro+
- **Conector corriente:** 1 x 6-pin
- **Fuente de alimentación.** 400 W
- **Otras características:** fusible de protección

129 € en PC Componentes

goo.gl/aOKFlj

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

En esta tabla puedes ver las características técnicas de todos los modelos de la familia RX 500. Comparten en común la tecnología de fabricación de 14 nm FinFET de tercera generación, la memoria GDDR5, y la decodificación 4K con HDR.

CARACTERÍSTICAS	RX 580	RX 570	RX 560	RX 550
Fabricación	14 nm FinFET	14 nm FinFET	14 nm FinFET	14 nm FinFET
Unidades de computación	36	32	16	8
Velocidad de reloj (Base/Turbo)	1257 / 1340 MHz	1168 / 1244 MHz	1175 / 1275 Mhz	Hasta 1183 MHz (Turbo)
Unidades de textura	144	128	64	32
ROPs	32	32	16	8
Procesadores de transmisión / Shaders	2304	2048	1024	512
Memoria	4/8 GB GDDR5	4/8 GB GDDR5	2/4 GB GDRR5	2/4 GB GDRR5
Ancho de banda	256 GB/s	224 GB/s	112 GB/s	112 GB/s
Velocidad memoria	8 Gbps	7 Gbps	7 Gbps	7 Gbps
Interfaz de memoria	256 bit	256 bit	128 bit	128 bit
Consumo	185W	150W	80W	50W
HDR	Sí	Sí	Sí	Sí
Codec H.265/HEVC	Sí	Sí	Sí	Sí
FreeSync 2	Sí	Sí	Sí	Sí

En esta otra tabla se recoge el rendimiento en cálculos de operaciones en punto flotante. Es un dato que puede servir para comparar de forma básica, pero no indica el rendimiento real de la tarjeta.

	RX 550	RX 560	RX 570	RX 580	GTX 1050 TI	GTX 1060	GTX 1070	GTX 1080
Rendimiento (Computación)	1.2 TFLOPS	2.6 TLOPS	5.1 TFLOPS	6.17 TFLOPS	2,1 TFLOPS	4,4 TFLOPS	6,5 TFLOPS	9 TFLOPS

¡UN PEQUEÑO GRAN PC PARA JUGAR!

MSI TRIDENT 3

Producto: PC Gaming sobremesa **Precio:** 1649 €
Más información: MSI **Web:** *es.msi.com*

Entre los PC gaming compactos el pequeño Trident 3 de MSI sobresale gracias a su diseño y configuración excepcionales. **Un i7 7700K y una GTX 1060 forman el tándem** principal de este equipo que, en su reducido volumen, encierra **soluciones de diseño y refrigeración de vanguardia** muy eficaces. Su potencia le permite rendir a la perfección con cualquier juego en nivel de detalle gráfico alto. Hasta en RV funciona a las mil maravillas. ¡Y a un precio de lo más ajustado!

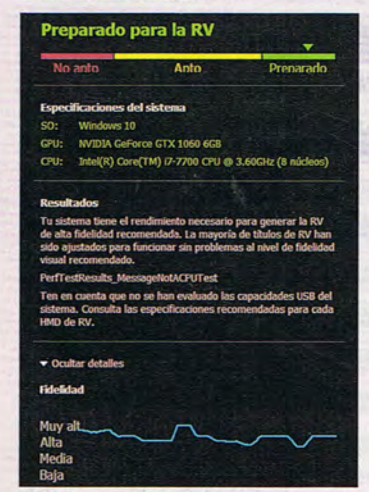
INTERÉS 



INFOMANÍA
FICHA TÉCNICA

- **Refrigeración MSI:** Silent Storm Cooling 2
- **Sistema Opertivo:** Windows 10 Home
- **Chipset:** Intel H110
- **Procesador:** Intel Core i7-7700 (3.6 GHz hasta 4.2 GHz)
- **Color:** Negro
- **LAN:** Gigabit
- **Gráfica:** MSI GeForce GTX 1060 6GB GDDR5
- **Memoria:** 16 GB (8GB DDR4 x 2)
- **Slots de memoria:** 2
- **Almacenamiento:** HD 1 TB + 256 GB M.2 SATA SSD x 1
- **WLAN:** Intel AC3168 802.11AC
- **Conexiones USB:** USB3.1 Gen1 tipo C x 1, USB 3.1 Gen1 Type A x 3, USB2.0 x 4
- **Bluetooth:** BT 4.2
- **Audio:** Entrada micrófono x 1, Salida auricular x 1 (5.1)
- **Potencia:** 230 W
- **Dimensiones:** 346.25 x 71.83 x 232.47 mm
- **Dimensiones caja:** 453 x 172 x 316 mm
- **Peso (caja):** 6.09 Kg
- **Peso (CPU):** 3 .17 Kg
- **Incluye:** Teclado y ratón gaming
- **Salida vídeo (placa base):** HDMI x 1
- **Salida vídeo (tarjeta gráfica):** Display port x 1, HDMI x 1, DVI-D out x 1
- **Otros puertos (vídeo):** VR-Link (frontal)
- **Software incluido:** Office 2016, BurnRecovery, Gaming Center, Dragon Eye, Auto Fix (para instalar en Dual BIOS), MSI Remind Manager, NIS (versión prueba de 60m días), Norton SymSilent, WTFast online, Namihic, Xsplit, Dolby

PRUEBAS



STEAM VR
La misma aplicación de Steam para valorar la capacidad RV de un equipo da al "pequeño" Trident 3 una valoración casi sobresaliente, lo que te da una idea muy real de su potencia concentrada.



MSI GAMING CENTER
Dentro del software incluido con Trident 3, Gaming Center es el corazón de todo, pues ofrece al usuario el control y monitorización de todos los componentes y su rendimiento.



3D MARK
Aunque la GTX 1060 está en la parte baja de la gama de la familia de Nvidia, su rendimiento (4097) es sensacional gracias a la optimización de su configuración, lo que permite llevar los juegos a nivel de detalle alto.



VR MARK
Como otros equipos gaming de MSI, Trident 3 arroja un gran resultado en las pruebas de soporte RV (en la parte alta de las estadísticas, 7048). Y como otros equipos más caros de MSI, incluye un conector frontal VR Link.

NUESTRA OPINIÓN
El Trident 3 de MSI es una solución casi perfecta para un PC de sobremesa si tu presupuesto y espacio son ajustados. Una configuración sensacional, y la PSU externa, junto a su diseño, permiten disfrutar de su potencia durante horas. La ampliación interna es limitada, pero puede con casi todo.



VALORACIÓN POR APARTADOS



UN PORTÁTIL OTOÑAL

ACER PREDATOR TRITON 700

Producto: Portátil gaming **Precio:** Por confirmar
Más información: Acer **Web:** *www.acer.com*



A partir del próximo mes de noviembre estará disponible este portátil de Acer que apuesta por el gaming y la RV para los jugadores más exigentes. **Está basado en la tecnología del Predator 21 X**, y su configuración se basará en pantalla IPS de 15.6", i7 de última generación, gráfica GTX 10, dos SSD y hasta 32 GB de DDR4 a 2400 MHz. Su precio no se ha confirmado, pero se presume que no será barato.

INTERÉS

COMPLETA TU ECOSISTEMA

ASUS ROG GLADIUS II

Producto: Ratón gaming **Precio:** 89.90 €
Más información: ASUS **Web:** *www.asus.com*



La nueva versión del Gladius de ASUS llega preparado para FPS. Tiene iluminación RGB con soporte Aura Sync, botón para cambiar DPI al vuelo, sensor óptico de 12000 DPI e interruptores intercambiables con fijación por encaje. Se configura **a través del software Armoury, formando un ecosistema** con periféricos y componentes ASUS, con placas, gráficas y teclados como Claymore.

INTERÉS

TITULAR PARA PRODUCTO

THUNDEROBOT ST-PLUS

Producto: Portátil gaming **Precio:** 1299 €
Más información: Thunderobot **Web:** *thunderobot.eu*



Ser **versátil, sin renunciar a la potencia y un precio asequible** es la máxima del ST-Plus de Thunderobot. Incorpora un i7 7700HQ, 8 GB de RAM –ampliables a 32 GB–, GTX 1050 Ti, SSD de 128 GB y HD de 1 TB, panel IPS Full HD 15.6". Viene con webcam, 3 USB 3.0 y un USB 3.1, y teclado retroiluminado RGB que, incluso, se puede pedir en versión AZERTY. Y solo pesa 2.5 kg.

INTERÉS



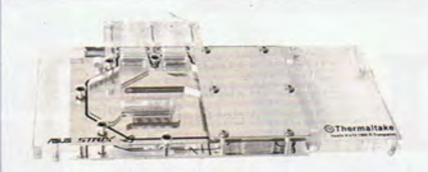
IN WIN 301

Las cajas PC gaming compactas son cada vez más comunes, como la In Win 301. **Soporta placas Micro-ATX y Mini-ATX**, tiene una bahía de 3.5 o 2.5 y dos para discos SSD de 2.5". Pero lo más atractivo es que admite refirgeración líquida, pese a su buen diseño para la circulación de aire.
www.inwin-style.com



KROM KHUNO

Desde mediados de mayo está disponible el Krom Khuno, un **ratón gaming que a su asequible precio de 39.90€ une la ergonomía**, precisión -cinco niveles de DPI desde 400 hasta 5000- y capacidad de personalización, tanto en macros como en iluminación TGB.
www.kromgaming.com



THERMALTAKE PACIFIC V-GTX 1080TI

Si tienes una gráfica ASUS ROG Strix GTX 1080 Ti, además de ser un afortunado gamer puedes tener la oportunidad de personalizarla de modo espectacular con la **refrigeración líquida del bloque transparente Pacific V-GTX 1080 Ti** de Thermaltake. El impacto visual es total.
www.thermaltake.com



MANLI GEFORCE GTX 1080-TI GALLARDO

Seguimos con la GTX 1080 Ti, en este caso con **el modelo Gallardo de Manli**. Su núcleo GP102 ofrece frecuencias algo mejoradas de 1531 MHz y 1645 MHz. Tiene un PCB personalizado con un disipador formado por un radiador de aluminio copn varios heatpipes y 3 ventiladores de 90 mm.
www.manli.com

ESTÉS DEL LADO QUE ESTÉS, TIENES TODO EL CONTROL

ASUS ROG CLAYMORE

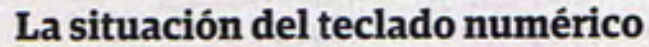
Producto: Teclado gaming **Precio:** 239 € **Más información:** ASUS **Web:** *www.asus.es*



PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

La fiesta de colores RGB Aura Sync de la retroiluminación del Claymore de Asus es su aspecto más visible, pero ni mucho menos el más relevante. Este **robusto y excelente teclado** usa interruptores Cherry MX Red, teclas programables al vuelo de macros, tecnología antighosting N-key rollover y la característica de poder disponer el teclado mecánico a izquierda o derecha del cuerpo principal. **Es perfecto si tienes una placa base Asus**, pues desde varias teclas puedes configurar algunos de sus parámetros como el overclocking o el borrado de CMOS. Eso sí, se echa de menos un buen reposamuñecas integrado, que le habría venido de maravilla.

INTERÉS



La situación del teclado numérico a izquierda o derecha es una de las características clave del Claymore, pero también la que marca su alto precio.

ARMOURY



Si dispones de componentes y periféricos Asus en tu equipo el Claymore es una opción lógica. Con el software Armoury puedes configurar y personalizar casi todo en ellos, con pasmosa facilidad -reconoce, por ejemplo, el ratón y sus características combinadas con el teclado, en el acto.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Por cable, USB 2.0**
- **SO:** Windows 8.1, Windows 10, Windows 7
- **Dimensiones:** 450 x 145 x 45 mm
- **Peso:** 943 g con cable
- **Contenido:** 1 x Teclado Claymore 80%, 1 Teclado Claymore 20% (Teclado numérico), 1 Cable USB, 2 Bolsas ROG, 2 Pegatinas ROG, Documentación de usuario
- **Notas:** Atajos
- **Cambio De Perfil:** Fn + 1/ 2 / 3/ 4/ 5/ 6* (6 es por defecto)
- **Cambiar el efecto de iluminación:** Fn + Derecha o Fn + Izquierda

NIVEL DE BRILLO:
- **Fn + Arriba:** Subir brillo
- **Fn + Abajo:** Bajar brillo

PERSONALIZACIÓN DEL COLOR:
- **Fn + Delete:** Incrementar rojo (10 niveles)
- **Fn + Fin:** Incrementar verde (10 niveles)
- **Fn + AvPág:** Incrementar azul (10 niveles)

ROG SYNC (EFECTOS DE ILUMINACIÓN AURA CON ROG CLAYMORE Y EL RATÓN ROG SPATHA/GLADIUS II):
- **Fn +ImpPant (Con el software Armoury activo)**

*Solo disponible con el software Armoury activado.
*La sincronización toma 10 segundos.

CONTROL DEL VENTILADOR:
- **Fn + "+" or Fn + "-" (Solo disponible con ROG Armoury y Fan Xpert activos)**

GRABACIÓN DE MACROS AL VUELO:
- **1er paso:** Fn + ALT Gr (empezar a grabar)
- **2º paso:** Fn + ALT Gr (terminar grabación)
- **3er paso:** Asignar tecla macro

DESACTIVACIÓN TECLA WINDOWS:
- **FN + tecla Windows**

*No disponible en la página de iluminación del software Armoury de Claymore.

TASA DE REPETICIÓN:
- **Fn + F1:** 1X
- **Fn + F2:** 2X
- **Fn + F3:** 3X
- **Fn + F4:** 4X

ATAJOS DE OVERCLOCKING Y REANUDACIÓN (ROG KEYBOT II M. S5)
- **Reanudación:** Dejar pulsado Intro
- **Reanudación con overclocking de CPU:** Dejar pulsado F11
- **Reanudación con overclocking de memoria:** Dejar pulsado F12
- **Borrar CMOS:** C + L + R

*Conecta el teclado en el USB dedicado de tu placa ROG.
*Solo disponible con el software KeyBot II instalado y en funcionamiento.

NUESTRA OPINIÓN

Un teclado robusto, fiable y versátil, con la libertad inusual de poder disponer el teclado númerico a un lado u otro del cuerpo principal. Su calidad de fabricación, opciones de personalización e integración con el ecosistema Asus de componentes son excepcionales, pero a un precio elevado.



VALORACIÓN POR APARTADOS



LLEGAN LAS SOLUCIONES 3D NAND

INTEL SSD DC P4500 Y P4600

Producto: Unidad SSD **Precio:** Por confirmar
Más información: Intel **Web:** *www.intel.es*

Como estaba previsto, Intel ha anunciado el lanzamiento de las **nuevas soluciones 3D NAND para centros de datos**, con las series SSD DC P4500 y SSD DC P4600. Aparecerán en formatos de tarjeta de media altura y media longitud y en formato U.2 de 2.5", con capacidad de 1, 2 y 4 TB. Su enorme durabilidad, altísima velocidad de lectura y escritura son algunas de sus características más destacadas.



INTERÉS ■■■■■■■■■□□

RENDIMIENTO Y ESTÉTICA

NOX HUMMER TG

Producto: Chasis semitorre **Precio:** 69.90 €
Más información: Nox **Web:** *www.nox-xtreme.com*



Compatible con placas ATX, mini ATX e ITX, este chasis semitorre combina un diseño eficaz con una estética atractiva. **Los 3 ventiladores de 12 cm y 33 puntos LED del frontal le otorgan una personalidad única**, combinada con el lateral en cristal templado. Incorpora filtros antipolvo, y compartimentos aislados para fuente y discos. Su diseño facilita el orden de cables.

INTERÉS ■■■■■■■■■■□

PARA PROFESIONALES DE LA IMAGEN

RADEON PRO DUO

Producto: Tarjeta gráfica dual **Precio:** 999 $
Más información: AMD **Web:** *www.amd.com*

La nueva generación de **tarjetas duales profesionales de AMD llega con este modelo Radeon Pro Duo**, que está disponible en EE.UU. desde finales de mayo. Combina dos RX 480 con 32 GB GDDR5, duplicando el rendimiento de una Radeo Pro WX 7100. Pensada sobre todo para trabajo de renderizado y contenido RV, tiene un TDP de 250 W. El precio en euros no se ha confirmado.

INTERÉS ■■■■■■■■□□□



TECNOTREND



HP DREAMCOLOR Z31X STUDIO

Con un **panel Real IPS de 10 bit con 1000 millones de colores**, la calidad de imagen del HP Z31x, uno de los nuevos monitores Dreamcolor de HP, quiere ser algo impresionante. Está dirigido a profesionales para trabaja en resolución Cinema 4K y visualize en True 2K. Llegará en septiembre.
www.hp.com



CORE I7 7740K Y CORE I5 7640K

Los dos nuevos modelos de Core i7 y Core i5 que Intel tiene previsto anunciar en junio, son la avanzadilla de **las nuevas familias Skylake-X y KabyLake-X, que formarán la generación Basin Falls**, con los Core i9 viniendo a continuación, durante la segunda mitad de 2017.
www.intel.com

ACER SWITCH 5



Acer ha presentado el primer **2 en 1 con Core i7 y Core i5 de séptima generación**. Viene con lector de huella integrado en el botón de encendido, refrigeración sin ventilador -usando el sistema LiquidLoop- y soporte autoretráctil. Usa Intel HD Graphics 260 con resolución 2160x1440.
www.acer.com

INTEL OPTANE

Con capacidades de 16 GB y 32 GB, Intel ya ha presentado sus **primeros módulos de memoria Optane,** que se anunciaron a finales de marzo. Los precios recomendados son de 44 $ y 77 $, respectivamente. Se calcula que ofrecen una mejora de hasta un 67% de velocidad en juegos.
www.intel.es

COMPONENTES

La selección idónea para

AL DÍA PARA JUGAR

CAJA
ANTEC GAMERS GX200
Precio: 37,95 €



PLACA BASE
GIGABYTE GA-990FXA-UD3 R5
Precio: 134 €



PROCESADOR
AMD FX-8370 4.0 GHZ
Precio: 193 €



RAM KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR3 1866MHZ 16GB 2X8GB
Precio: 82 €

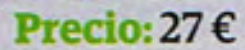


TARJETA GRÁFICA SAPPHIRE R7 370 NITRO DUAL-X OC 4GB GDDR5
Precio: 169 €



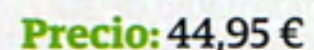


TARJETA DE SONIDO
ASUS XONAR DG 5.1
Precio: 27 €





DISCO DURO
TOSHIBA DT01ACA100 1TB
Precio: 44,95 €





UNIDAD ÓPTICA
ASUS DRW-24F1MT DVD 24X
Precio: 16,95 €



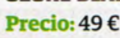
MONITOR
MONITOR LG 24MT47D-BZ 24" LED
Precio: 158 €



ALTAVOCES
CREATIVE INSPIRE A-250 2.1
Precio: 26 €



TECLADO
OZONE BLADE
Precio: 49 €



RATÓN
OZONE NEON
Precio: 34,95 €





PERIFÉRICOS EXTRA

LAKENTO MVR V4 BLACK EDITION
Precio: 49,95 €

MAYFLASH JOYSTICK ARCADE UNIVERSAL
Precio: 29,95 €

NOX KHENSU GAMEPAD WIRELESS – GAMEPAD
Precio: 28,90 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

MONITOR

DELL ULTRASHARP U2414H 24" LED IPS
Precio: 255 €
Más información: Dell
Web: *www.dell.es*

Con una excelente calidad de imagen y con entrada DisplayPort ofrece un cuidado diseño de bisel delgado.



PROCESADOR

INTEL CORE I5-6600K
Precio: 234.95 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

Los nuevos chips de 14 nm llegan con un rendimiento formidable. ¡Es hora de dar el salto a la sexta generación!



TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 1060 GAMING 3GB GDDR5
Precio: 256 € **Más información:** MSI
Web: *es.msi.com*

La familia 10 de NVIDIA ya ofrece gráficas asequibles que aprovechan la nueva arquitectura Pascal.



RAM

G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15
Precio: 76 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.



UNIDAD ÓPTICA

SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM
Precio: 52.95 €
Más información: Samsung
Web: *www.samsung.com*

Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.



ALTAVOCES

CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II
Precio: 106 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.



PERIFÉRICOS EXTRA

STEAM CONTROLLER
Precio: 54,99 €
Más información: Steam
Web: *store.steampowered.com*

Aunque diseñado para las Steam Machines, la versatilidad del mando de Valve lo convierte en un formidable gamepad.



PARA TU PC
actualizar tu equipo

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

ASUS Z170 PRO GAMING
Precio: 159 €
Más información: Asus
Web: *www.asus.com/es*

Con el socket 1151 para los chips Skylake, esta placa de Asus es una de las mejores opciones gaming.



CAJA

COOLER MASTER MASTERCASE 5
Precio: 111 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

La nueva MasterCase 5 tiene las capacidades del formato sobremesa convencional y un diseño excelente.




TARJETA DE SONIDO

CREATIVE SOUND BLASTER Z
Precio: 69 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.



DISCO DURO

WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3
Precio: 92.95 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 TB.



TECLADO

RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE 2016
Precio: 99.95 €
Más información: Razer
Web: *www.razerzone.es*

La aparición de nuevas variantes y modelos permiten que este formidable teclado gaming sea más asequible.



RATÓN

RAZER MAMBA 5G CHROMA TOURNAMENT EDITION 16000 DPI
Precio: 74,95 € **Más información:** Razer
Web: *www.razerzone.es*

El excepcional sensor láser junto a un diseño evolucionado hacen del Mamba y ratón gaming soberbio.



PERIFÉRICOS EXTRA

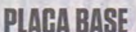
THRUSTMASTER TMX FORCE FEEDBACK
Precio: 150 €
Más información: Thrustmaster
Web: *www.thrustmaster.com*

El nuevo TMX consta de un diseño robusto y deportivo, compatible con Xbox y PC.



TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
ANTEC SIGNATURE S10
Precio: 359 €



PLACA BASE
MSI X99A GODLIKE GAMING
Precio: 503 €



PROCESADOR
INTEL CORE I7 5960X
Precio: 1134 €



RAM
KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB
Precio: 233 €

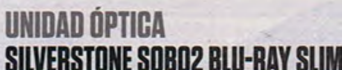
TARJETA GRÁFICA
NVIDIA TITAN X
Precio: 1310 €

TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUND BLASTER ZXR
Precio: 189 €



DISCO DURO
WD NAS RED 6TB SATA3
Precio: 259 €

UNIDAD ÓPTICA
SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM
Precio: 157 €



MONITOR
ASUS PG348Q 34" WLED UWQHD
Precio: 1299 €

ALTAVOCES
SOUND BLASTER X KATANA
Precio: 299,99 €

TECLADO
CORSAIR K95 RGB
Precio: 199 €



RATÓN
MADCATZ R.A.T. PRO X ULTIMATE
Precio: 164 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LOGITECH G920 DRIVING FORCE
Precio: 379 €

TURTLE BEACH ELITE PRO
Precio: 199,99 €

HTC VIVE STEAM VR
Precio: 956 €

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

ZOTAC ZBOX MAGNUS EN1060

Precio: 949 € **Disponible:** *www.alternate.es*

Zotac ha actualizado su serie Zbox Magnus con la nueva familia de gráficas de Nvidia, convirtiéndolo en un mini PC apto para la RV y resolución 4K. La actualización afecta a otros componentes, también.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i5 6400T (2.2 GHz-2.8 GHz)
- **RAM:** Hasta 32 GB RAM
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** acepta SSD/HDD

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

DE 1.000 € A 1.500 €

ASUS ROG G20CB SP003T

Precio: 1000 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

La versión más actual del G20, viene equipada con un procesador y GPU de penúltima generación, sistema operativo Windows 10 y un rendimiento optimizado, pero el diseño es su punto más fuerte y distintivo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 950 2 GB GDDR5
- **Disco duro:** 1 TB + 8 GB SSD Híbrido

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI VORTEX G65 6QF (SLI)-025E

Precio: 1869 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

Dentro de su gama Vortex, MSI ofrece un potente modelo por menos de 2000€ que aún puedes encontrar a la venta en tiendas como PC Componentes. Sigue disponible pese a las nuevas configuraciones.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16 GB (2x8 GB)
- **GPU:** 2 X Nvidia GeForce GTX960 3 GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD de 256 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

MÁS DE 2.000 €

MSI VORTEX G65VR 6RF-089ES

Precio: 4299€ **Disponible:** *es.msi.com*

Si vas a tirar la casa por la ventana para tu próximo PC, no dejes de considerar el nuevo modelo del pequeño Vortex, preparado para la RV. Integra componentes de alta gama y sube la memoria hasta los 64 GB.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 64 GB
- **GPU:** GTX 1080 8 GB GDDR5
- **Disco:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

EQUIPOS COMPACTOS

MSI NIGHTBLADE MI2-047EU

Precio: 899 € **Disponible:** *www.game.es*

Por menos de 900 €, puede encontrar aún este modelo de MSI, apto para que la mayoría de juegos te funcionen sin problema. Su configuración va siendo ya algo justa, pero es un equipo solvente a buen precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 950 2GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 2TB + SSD 128 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

MSI AEGIS

Precio: 1267 € **Disponible:** *www.mediamarkt.es*

Diseño vanguardista, en un compacto radicalmente gaming que, además, está muy bien equipado mediante componentes de alta gama. Especialmente recomendable para LAN-Party.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel i7 6700
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GTX 960 / 970 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 128 SSD + HDD 1 TB

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

COOL PC GAMER XIV MINI

Precio: 1829.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Por menos de 2000 € tienes uno de los modelos Mini de CoolPC con una configuración a la última -incluyendo procesador Kaby Lake-, más que sobrada para jugar con cualquier título actual. ¡Y es diminuto!



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-7700K
- **RAM:** 16 GB RAM (2x8GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + HDD 1 TB

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

COOLPC GAMER XVIII MINI

Precio: 3899.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Una auténtica bestia en un espacio mínimo. Esta configuración del CoolPC Mini te ofrece componentes extremos a un precio elevado, sí, pero razonable dada su configuración. Un equipo que lo aguanta todo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6900K
- **RAM:** 32 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX Titan 12 GB
- **Disco duro:** SSD M.2 480 GB/s

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

TODAS LAS CATEGORÍAS

para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

VERSUS PC PLATINUM LITE

Precio: 979 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

El equilibrio y la potencia a un precio asequible son las credenciales del atractivo Platinum Lite de Versus Gamers. Además, acaba de actualizar la configuración pasando a 16 GB de RAM, al mismo precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5 6400
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + 1 TB HD

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

ILIFE GA540.15

Precio: 1.399 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

iLife se pasa también a las GTX 1080 con este nuevo modelo de su gama gaming. Algo más limitado que otros, aunque a un precio realmente atractivo para una equipación que te permitirá jugar a todo sin problema.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core I7-6700 / 3,40GHz
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHZ Crucial (2X8 GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB
- **Disco duro:** SSD 240 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

GENOME GREEN

Precio: 1.599 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

Versus Gamers toma como referencia la caja DeepCool Genome con refrigeración líquida para lanzar una nueva serie de PC gaming. Entre los tres modelos disponibles, el Green es el que más nos convence.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 7700K
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8GB
- **Disco duro:** 240GB SSD + 1TB HDD

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

COOLPC NVIDIA GAMERS V

Precio: 2.759,95 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

El Gamers V actualiza parte de su configuración, con una CPU más potente, su exclusivo chasis Corsair Spec Alpha GTX integra dos nuevas gráficas en modo SLI, con un total de 16 GB, y ha bajado un poco su precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6800K
- **RAM:** 16 GB DDR4 (2x 8GB)
- **GPU:** 2x Asus GeForce GTX 1080 16 GB
- **Discos:** 240 GB M.2 SSD + 2TB HDD

INTERÉS: ■■■■■■■■□□

EQUIPOS PORTÁTIL

HASTA 1.000 €

ASUS G551JX-DM218H

Precio: 969 € **Disponible:** *www.asus.es*

Asequible, poderoso y con un delgado y sobrio diseño, el G551JX de Asus es un portátil de 15,6" capaz de ejecutar con fluidez cualquier juego actual. Integra una unidad óptica DVD 8X supermulti y conectividad WiFi AC.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 8GB
- **GPU:** Nvidia GTX 950M
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS: ■■■■■■■■□□

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GS72 6QC STEALTH-079ES

Precio: 1.349 € **Disponible:** *www.game.es*

Si quieres un portátil potente a buen precio, todavía tienes disponibles unidades de modelos como este MSI que con la generación anterior de gráficas NVIDIA ofrecen un rendimiento magnífico.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 960M
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 256 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■□□

DE 1.500 € A 2.000 €

DELL ALIENWARE 17 R3

Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.alienware.es*

Introducimos uno de los modelos de la gama Alienware que sigue estando en la vanguardia del gaming portátil. Con el genial diseño de la gama, esta variante intermedia viene muy bien equipada.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 980M 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS: ■■■■■■■■□□

MÁS DE 2.000 €

MSI GT73VR

Precio: 2.999 € **Disponible:** *es.msi.com*

MSI ha introducido ya la familia 10 de Nvidia en sus nuevos modelos, y este es el segundo más top para gaming, con un equipamiento impresionante. Su precio, pese a lo elevado, es más que razonable.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700HK
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB + HDD 1 TB

INTERÉS: ■■■■■■■■■□



micromanía te regala IMPERIVM TOTAL



Si eres fan de la estrategia no vas a encontrar nada mejor que el regalo de este mes en Micromanía: ¡la saga «Imperivm» completa con 6 juegos!



Lidera siete civilizaciones de la antigüedad, con Roma a la cabeza, a la que se suman Cartago, Egipto, Hispania, Britania, Galia y Germania. Vive las épocas de la Roma imperial y la Roma republicana. Conoce a algunos de los personajes más destacados de la época: Marco Aurelio, Augusto, Viriato, Cleopatra... Vive cinco siglos de historia por el mundo antiguo del Mediterráneo dirigiendo a las legiones romanas o enfrentándote a ellas luchando en Hispania, la Galia...

¡Toda la saga «Imperivm»!

En el brutal pack que es «Imperivm Total» tienes toda la saga a tu disposición. Los tres títulos originales más las tres entregas de «Imperivm Civitas». No solo puedes dirigir a los ejércitos de la antigüedad, sino construir y gestionar ciudades como Alejandría, Pompeya o la mismísima Roma. Tendrás a tu disposición más de 75 edificios recreados a partir de documentación histórica para sumergirte en el día a día de una gran urbe de la época.

La guerra, la construcción y la gestión se unen, así en «Imperivm Total» en el pack definitivo con la saga completa.

Demuestra toda tu habilidad estratégica controlando los destinos de tu imperio en todas las facetas, manteniendo las fronteras a raya, los suministros en orden y desplegando todo tipo de unidades en el campo de batalla. Podrás no solo enfrentarte a tus enemigos conquistando, sino también defendiendo tus ciudades, tras haberlas erigido.

«Imperivm Total» es la colección definitiva de la saga, un regalazo que puedes conseguir gracias a FX y Micromanía, valorado nada menos que en 20€. ¡Vive la estrategia como nunca!

> “Seis juegos, con la saga «Imperivm» al completo, están a tu disposición este mes”



Unidades terrestres y marinas se unirán para algunas batallas, en las que desembarcarás a tus fuerzas para combatir a los enemigos de tu imperio.





Toda la saga «Imperivm», incluyendo las tres entregas de «Civitas», es lo que tienes este mes de regalo en el pack «Imperivm Total».

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1. Para pedir tu código de «Imperivm Total» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en la noticia destacada en la cabecera de la página web.

2. En la parte inferior de la noticia verás el link al que entrar. Te pedirán tu clave de revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.



3. Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida para recibir tu código de descarga. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

Los imperios de la antigüedad están a tu disposición en «Imperivm Total», con Roma a la cabeza, pasando por el misterioso Egipto, en cuyos territorios librarás emocionantes batallas por la conquista del Mediterráneo.

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 2.4 GHz **RAM:** 2 GB **Disco duro:** 25 GB **Tarjeta 3D:** 256 MB (Radeon 9600, GeForce 6600 [illegible]) **Conexión:** ADSL

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

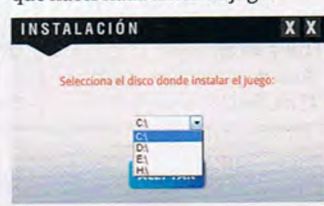
1. Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.



2. Ya tienes activa tu copia de «Imperivm Total». Comprúebalo en "Mi Perfil"y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «Imperivm Total» para acceder a tu área e instalarlo.



3. Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.



GAME

Selección GAME Premium PC



MSI GT72VR 6RE-445ES i7-6700 GTX 1070 Dominator Pro Tobii

Un portátil gaming perfectamente equilibrado para llevar tus juegos al máximo.

1.899,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- Procesador Intel Core i7 6700HQ (2.6 GHz, 8MB)
- RAM 16 GB DDR4 SODIMM 2133 MHz
- HD 1TB (7200 rpm S-ATA) + 256GB (256 GB M.2)
- Almacenamiento óptico DVD Super Multi
- Display 17.3" LED FullHD (1920 x 1080) 16:9 AntiGlare 120 Hz
- Controlador gráfico Nvidia G-SYNC GeForce GTX 1070 8 GB GDDR5
- LAN 10/100/1000 Killer
- 802.11 ac
- Bluetooth V4.1 High Speed
- Cámara de portátil: Sí
- Micrófono: Sí
- Batería 9 celdas Ion de litio

Conexiones

- 1 x Mini DisplayPort
- 1 x HDMI
- 1 x salida de auriculares
- 1 x entrada de micrófono
- 6 x USB 3.0
- 1 x USB 3.1 Type-C
- 1 x RJ45
- Lector de Tarjetas SD
- Windows 10 64 bit
- Dimensiones: 428x294x58 mm
- Peso 3.78 kg

AMD Ryzen 5 1500X

Disfruta de la nueva tecnología de los procesadores de AMD, a un precio increíble.



209,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- AMD Ryzen 5 1500X
- Quad Core con 8 hilos.
- 3.5 GHz Turbo hasta 3.7 GHz.
- Overclocking 8 MB L3 Cache.
- Socket AM4.
- Wraith Spire CPU Cooler.
- Cooler incluido: Sí
- Caja: Sí
- Familia de procesador: AMD Ryzen 5
- Potencia de diseño térmico (TDP): 65 W
- Modo de procesador operativo: 32 bit, 64 bit
- Frecuencia del procesador turbo: 3,7 GHz
- Tipos de memoria que admite el procesador: DDR4-SDRAM
- Modelo del procesador: 1500x
- Componente para PC
- Número de filamentos de procesador: 8
- Litografía: 14 nm
- Canales de memoria que admite el procesador: Dual
- Número de núcleos de procesador: 4
- Frecuencia: 3,5 GHz
- Socket: Socket AM4

GAMEPC Evolution GE20W i7 6700 GTX 1060 6 GB

Prepárate para llevar tus sesiones de juego a un nuevo nivel, con un equipo que lo tiene todo.

1.249,95 €



›CARACTERÍSTICAS:

- Caja: NOX Hummer MC Negra
- Fuente: NOX VX 650W
- Placa Base: MSI B150 Gaming M3
- Procesador: Intel Core i7-6700
- Disipador: NOX Hummer H Series
- RAM: 2x 8GB Crucial Ballistix Sport LT DDR4 2400 MHz
- Disco 1: SSD 275 GB Crucial MX300
- Disco 2: HDD 1 TB WD Caviar Blue
- VGA: MSI Gaming X GeForce GTX 1060 6 GB
- S.O.: Windows 10 Home 64 bit
- RAM DDR4 avanzada DDR4 Boost
- Potencia gráfica para una experiencia Gaming perfeccionada
- Iluminación global y configurable
- Puertos USB 3.0 & USB 3.1
- Sistema de refrigeración avanzado.
- GAMING LAN con LAN Protect. La mejor experiencia de juego online
- Nahimic Audio Enhancer: sonido que te empuja a los límites de la realidad

Consigue estos productos a través de 

Consulta www.game.es/CYR para más información

NZXT H440 Special Edition

La configuración es cosa tuya, pero NZXT pone a tu alcance la mejor torre para conseguirlo.

149 €

›CARACTERÍSTICAS:

- Número de bahías internas de 3,5 ": 6
- Ventilador superior: 120, 140 mm
- Placa base: ATX,ITX,Micro-ATX
- Ventiladores traseros: 1x 140 mm
- Peso: 9,75 kg
- Puertos tipo A USB 3.0 (3.1 Gen 1): 2
- Puertos USB 2.0: 2
- Ventilador trasero: 120,140 mm
- Materiales: ABS, Acero
- Número de bahías 2.5": 2
- Número de puertos 3.5": 6
- Ventiladores frontales: 3x 120 mm
- Ranuras de expansión: 7
- Máxima longitud de gráfica: 40,6 cm
- Capacidad de enfriamiento líquido: Sí
- Dimensiones: 513x480x220 mm
- Tamaño de ventilador del radiador frontal compatible: 120, 140 mm



MSI RX 580 Gaming X+ 8 GB

Disfruta de la nueva generación gráfica de la familia Radeon, con una potencia visual desatada.

309,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- Dimensiones: 50x279x140 mm
- Versión OpenGL: 4.5
- Procesador gráfico: Radeon RX 580
- Memoria del reloj: 8100 MHz
- RAM: 8 GB
- Tipo de interfaz: PCI Express x16
- Cantidad de puertos DVI-D: 1
- Frecuencia del procesador: 1441 MHz
- Versión DirectX: 12.0
- Número de ventiladores: 2
- Máx. pantallas por tarjeta de video: 5
- Tipo de memoria: GDDR5
- Dual Link DVI: Sí
- Procesadores de corriente: 2304
- Proceso paralelo: 2-Way CrossFireX
- Peso: 1,21 kg
- Ancho de datos: 256 bit
- HDCP: Si
- Tipo de enfriamiento: Activo
- Cantidad de DisplayPorts: 2
- Número de puertos HDMI: 2
- Conectores de energía: 2x 8-pin
- Energía al sistema mínimo: 500 W

Kingston HyperX Alloy FPS MXBlue

Robustez y comodidad totales para un teclado que aguanta lo que le eches.



124,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- Diseño compacto ideal para FPS
- Resistente estructura de acero
- Diseño ultra portátil
- Puerto de carga USB
- Modo de juego, 100 % Anti-Ghosting y funciones N-key rollover completas
- Teclas retro iluminadas en rojo HyperX con efectos de luz dinámicos
- Teclas con textura y color para FPS

Especificaciones Alloy FPS:

- Interruptores: Cherry Mx Blue
- Tipo: Mecánico
- Retroiluminación: Rojo
- 6 modos Led y 5 niveles de brillo
- Tipo de conexión: USB 2.0 (2)
- Velocidad de polling: 1000Hz
- Rollover en tecla: 6 modos en tecla N
- Cable: desmontable, trenzado
- Longitud: 1.8 m

micromanía ¡Lo hemos probado!

MSI GT72VR 6RE-445ES I7-6700 GTX 1070 DOMINATOR PRO TOBII

Un portátil gaming que lo tiene todo, en un perfecto equilibrio de potencia y precio. Disfruta al máximo de tus juegos favoritos en cualquier sitio, con este sensacional modelo de MSI.

GAMEPC EVOLUTION GE20W I7 6700 GTX 1060 6 GB

GAME ha preparado para ti un PC gaming con el que tienes toda la potencia necesaria para disfrutar de tus juegos favoritos. Además, se ha pensado para la máxima eficacia eliminando el calor, para que no te preocupes por nada.

AMD RYZEN 5 1500X

La nueva generación de procesadores de AMD está pensada para todo tipo de jugadores y fans del PC, ofreciéndote la potencia que necesitas para muy diversas tareas a un precio a tu alcance. Disfruta ya de las posibilidades del Ryzen 5 1500X, disponible a un precio tan bajo que tendrás que frotarte los ojos para creerlo.

NZXT H440 SPECIAL EDITION

Tú eres el único que conoce las verdaderas necesidades de tu nuevo PC, pero si la configuración de componentes es cosa tuya, NZXT te ayuda ofreciéndote la torre más versátil que puedas imaginar, sin renunciar a nada de lo que te pueda interesar. Disfruta ya de las posibilidades de la H440 Special Edition.

MSI RX 580 GAMING X+ 8 GB

La nueva generación gráfica Radeon ya está aquí, y el tope de game lo encontrarás en modelos tan impresionantes como éste de MSI. Tecnología Polaris mejorada, ReLive, Chill, soporte de RV... Todo está pensado para obtener el máximo rendimiento. Si pensabas actualizar tu antigua Radeon, es el momento de hacerlo.

KINGSTON HYPERX ALLOY FPS MX BLUE

¿Tu viejo teclado ya no da más de sí y tus amigos te ganan todas las partidas en los juegos de acción? Es el momento de probar con un teclado que está preparado para la personalización total y la máxima eficacia en los FPS. Ya no habrá quien se te resista en la competición.

JUEGO DEL MES micromanía

PREY

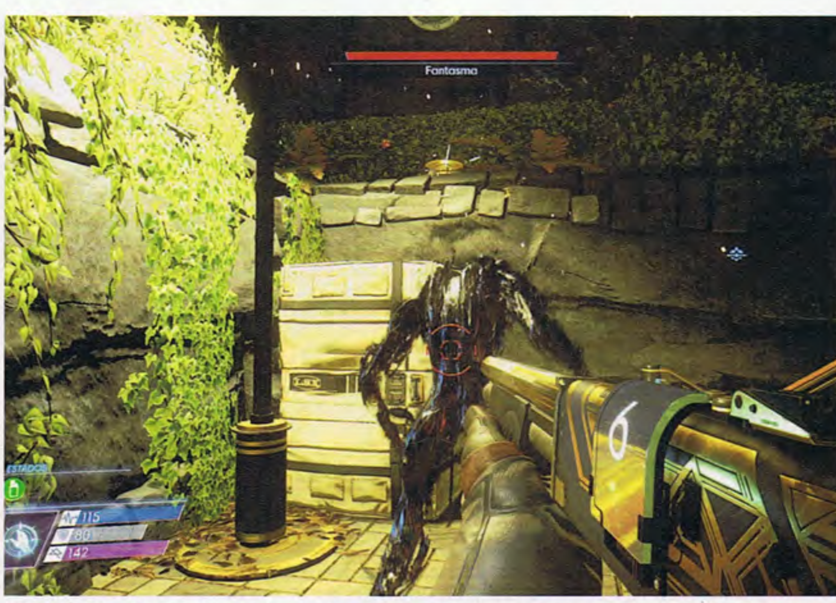
¡Adáptate, sobrevive y acaba con la invasión!

INFOMANÍA



FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
18 **Género:** Acción / Aventura **Idioma:** Español (textos y voces) **Estudio/compañía:** Arkane Studios/Bethesda Softworks **Distribuidor:** Koch Media **Nº de DVD:** 3 **PVP rec:** 59,99€ **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *prey.bethesda.net/es* Información básica, vídeos, imágenes.	**Tipos de habilidades:** Humanas y Tifón **Habilidades humanas:** Científico, Ingeniero, Seguridad **Habilidades Tifón:** Energía, Transformación, Telepatía **Mejoras:** Armas, Psicoscopio, Traje **Multijugador:** No	**CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i5 2500K **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i5 2400, AMD FX 8320 **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 20 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660 2GB, Radeon 7850 2GB **Conexión:** ADSL (activación Steam)	**CPU:** Core i7 **RAM:** 16 GB **Espacio en disco:** 20 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** ADSL

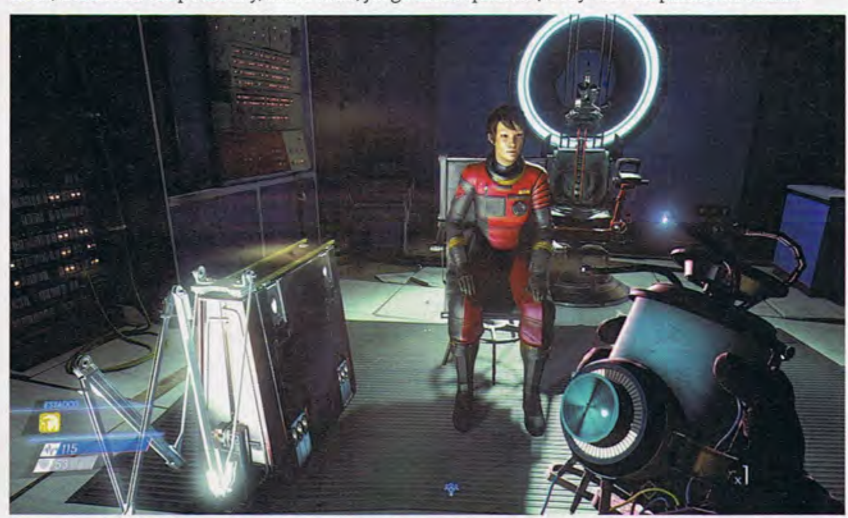

La ambientación de la Talos I es estremecedora. La trama se desvela con la exploración y los múltiples mensajes ocultos.



¡Bienvenido a la aventura espacial de tu vida! Descubre misterios, explora, combate la invasión alien, desarrolla tus poderes y, sobre todo, juega como quieras. ¡«Prey» es una pasada de acción!


¡Esto es una masacre espacial! La mayoría de personajes clave de la Talos I ha caído, pero podemos usar sus herramientas.


Descubrir todos los secretos de los proyectos de la Talos I nos ayuda a combatir mejor a los Tifón y sobrevivir.


La misma -o el mismo- Morgan se grabó en previsión de lo que iba a pasar. Descubrirnos a nosotros mismos como parte del desastre es un bajón, pero tenemos más claro cómo sobrevivir.

La transformación es casi inmediata y, de repente, Morgan adopta la forma de una torreta defensiva, completamente operativa. El Tifón que le amenaza cae ante la ráfaga de balas. El siguiente paso es convertirse en taza y colarse por una pequeña grieta que, aparentemente, es un camino libre para entrar en una estancia que parecía infranqueable. Lo imposible, de forma casi milagrosa, se ha hecho realidad.

Aunque parezca una escena sacada de los libros de Lewis Carroll, es una de las muchas cosas que podemos hacer en «Prey», según el estilo de juego adoptado y el desarrollo del protagonista. Arkane, tras la saga «Dishonored», abunda en su filosofía con un juego que nos sumerge de forma brillante en un microcosmos del que, desde el primer minuto, nos creemos realmente parte. Ese es el primer gran impacto y éxito conseguido por el estudio con «Prey» que, como ya sabes, no tiene absolutamente nada que ver –salvo el nombre– con el juego de hace una década.

“La libertad de acción y el desarrollo del personaje definen este juegazo de acción espacial”

¡Invasión!

Arkane tiene la rara habilidad de conseguir con sus juegos que lo inverosímil sea creíble. La escena antes descrita es un buen ejemplo, y es que la narrativa de sus proyectos y la perfecta ambientación, basada en los pequeños detalles estéticos, de guion, de diseño de personajes y de jugabilidad, consiguen que la suspensión de incredulidad se haga efectiva desde el primer momento. En «Prey» nos creemos que estamos en la Talos I por el modo en que nos cuenta lo que nos cuenta, y cómo lo hace.

Todo influye, en una obra coral, para conseguir el efecto deseado: elementos visuales, banda sonora, mecánicas de juego... pero, sobre todo, la aparente libertad de elección del jugador, tanto en la exploración como en la magistral manipulación que nos permite usar herramientas sencillas, pero versátiles y polivalentes.

DE UNA MENTIRA A UNA GUERRA



«Prey» no es solo un juego de acción, sino un auténtico viaje de descubrimiento, con una narrativa sensacional, donde la trama se desvela poco a poco y cada nuevo descubrimiento nos invita a ir más allá y ver qué se esconde en cada área de la Talos I. Las curvas de aprendizaje y dificultad están tan bien diseñadas que no se hace nada repetitivo, desarrollando a Morgan de forma continua y viendo siempre cosas nuevas.





Llegar a ciertas áreas de la Talos I será toda una odisea. Encontrar los caminos, desbloquear las puertas, localizar las rutas... No es sencillo combatir a los Tifón, pero es una aventura alucinante.



La enormidad de la Talos I hace recomendable conseguir y consultar los mapas de sus áreas para no despistarnos. Y cuando salgamos al exterior, más.

¿MÁS HUMANO O MÁS TIFÓN?

La libertad en el estilo de juego viene definida por nuestra elección de habilidades y su desarrollo, gracias a los neuromods, lo que conlleva una enorme rejugabilidad.

Al apostar por las habilidades humanas, en sus tres áreas, podemos ser más técnicos, más guerreros o equilibrar destrezas, sin sacrificar nuestra naturaleza.





Si apostamos por las Tifón desarrollamos destrezas increíbles: controlar enemigos con la mente o transformarnos en objetos diminutos o complejos, como torretas y otros.



Los Tifón se van volviendo más duros a medida que avanzamos, pero descubrir nuevas armas y habilidades, que podemos usar con un estilo propio, nos ayuda a combatirlos y eliminarlos.



Combatir la invasión alienígena de la Talos I por los Tifón es relevante, pero no tanto como la manera de hacerlo, que es de lo va «Prey», en realidad.

Una epopeya espacial... y personal

La versatilidad de la acción, y la libertad que el diseño de «Prey» otorga al jugador, se ve en todos sus apartados. El traje de Morgan puede ser mejorado en diversos apartados con la instalación de chips que encontramos en la Talos I en nuestro periplo. También podemos eliminar alguno de los chips instalados si no se ajusta al estilo que queremos otorgar al personaje. Es algo que, en el caso de los neuromods tienen un carácter más permanente.

> "Podemos desarrollar las habilidades humanas o Tifón de Morgan, según deseemos"

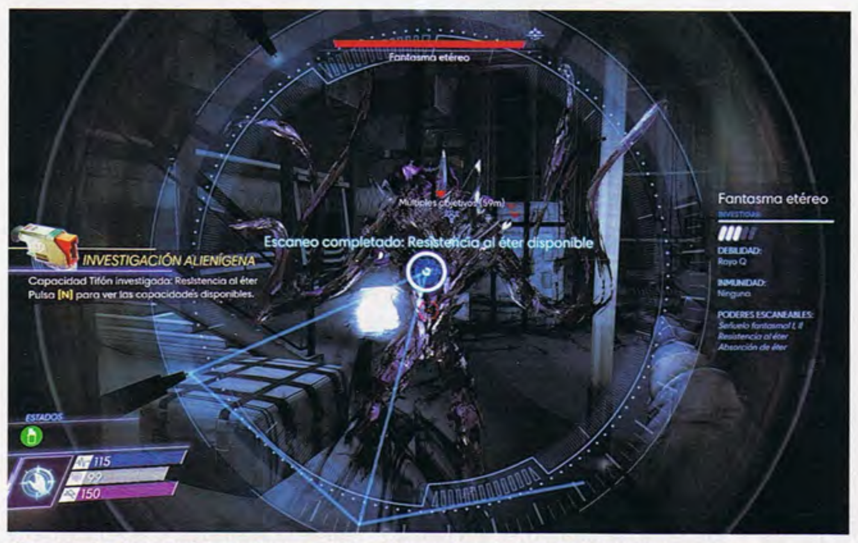
Los neuromods, como ya sabes, son mejoras de las habilidades y destrezas humanas y tifón que podemos otorgar a Morgan. Así, podemos potenciar sus habilidades técnicas, su salud, su destreza como hacker... Si apostamos por modificar su ADN con el de los tifón, asume algunas de sus habilidades: telepáticas, metamórficas, de manipulación de la energía... Pero ello conlleva un precio. Para los sistemas de seguridad de la Talos I Morgan pasa a ser un enemigo más, un ente de naturaleza Tifón, que están programados para combatir. Si no, los Tifón, en todo caso, seguirán siendo un enemigo temible y poderoso. ¿Prefieres un estilo más clásico, con armas y destrezas, o algo más radical, con habilidades Tifón y soluciones imaginativas a los desafíos y obstáculos? La decisión es tuya.

Explora, aprende, evoluciona...

«Prey» es grande, es variado, es ambicioso, es –por momentos– desmesurado y ofrece unas posibilidades casi ilimitadas, lo que revierte en una rejugabilidad pasmosa. Podemos llevar, ade-



¡Quedan más supervivientes en la Talos I! Sí, no son muchos, pero por ahí están. Eso sí, si no les ayudas van a durar muy poco ante la brutal hostilidad de los Tifón que invaden la estación.



El uso del Psicoscopio añade una nueva dimensión a la jugabilidad. Nos permite conocer la naturaleza de los Tifón en detalle y usarla en nuestro beneficio al desbloquear sus habilidades.

LOS PEQUEÑOS DETALLES

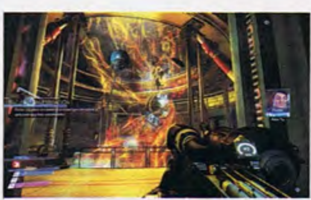
Cada rincón de la Talos I puede ocultar un detalle clave: una contraseña, un neuromod, un arma... Explorar es la esencia de «Prey». Y luego, claro, definir tu estilo.



Potenciar los chips del Psicoscopio y el traje es un paso importante para hacer más fuerte y hábil a Morgan. Cada mejora ofrece resultados espectaculares.



Reciclar objetos nos será extremadamente útil para fabricar munición, kits médicos y más objetos de interés. Así que, ya sabes: ¡recoge de todo!



Al descubrir nuevos Tifón y analizarlos con el Psicoscopio desbloqueamos nuevas habilidades alien con las que mejorar a Morgan... si así lo queremos, claro está.



Tanto el traje como el Psicoscopio tienen huecos limitados para chips. Una vez ocupados todos, desinstala alguno si quieres alterar alguna de las modificaciones.



Consulta de manera continua tus objetivos y da preferencia a unos u otros en función de tus necesidades. Puede que estés dando demasiadas vueltas sin razón...

más, jugando más de diez, doce, quince horas y seguir descubriendo nuevas posibilidades, desbloqueando habilidades, mejorando a Morgan. Es, en suma, una delicia en la que el sentido de acción repetitiva se esfuma casi por completo. Sí, a veces decae y no siempre el nivel está al máximo, pero pocas veces –quizá con las inevitables comparaciones con «BioShock», «System Shock» y otros juegos de similar estilo– se encuentra un diseño de acción como el que Arkane imprime a sus juegos y muy especialmente a este «Prey» que, concebido como una experiencia individual, personal y única para el jugador, es impresionante contemplando en perspectiva todo su potencial.

«Prey» tiene momentos impactantes y como juego de acción es casi único, de esos títulos a los que volver una y otra vez, y siempre descubrir algo nuevo. Como en una obra de Bach, cada regreso nos dará una sorpresa. **A.P.R.**

LA REFERENCIA



DISHONORED 2
La combinación de armas y poderes, y la libertad de exploración y definición del estilo, son puntos comunes en ambos juegos.

ALTERNATIVAS

DEUS EX MANKIND DIVIDED
Nota: 82 — **MM 258**

SHADOW WARRIOR 2
Nota: 84 — **MM 261**

NUESTRA OPINIÓN

Descubre los misterios de la Talos I y combate la invasión alien. Métete en la piel de Morgan Yu y acaba con los Tifón, jugando como quieras y usando habilidades humanas y alienígenas, con libertad.

LO QUE NOS GUSTA

- El espectacular desarrollo de la trama y la progresión del personaje, dejando definir nuestro estilo.
- Estéticamente impresionante, bebiendo de fuentes, como «BioShock», «Dishonored» y «System Shock»
- El diseño de las habilidades tifón. Transformarse en objetos, incluso complejos, es una pasada. ¡Es genial!

LO QUE NO NOS GUSTA

- Ciertos picos de dificultad en momentos puntuales, aunque es cierto que fomenta el pensamiento lateral.
- Los momentos iniciales pueden ser bastante confusos, hasta que das con la clave de las mecánicas.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIVERSIÓN
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Arkane, fiel a su estilo, diseña y lanza una epopeya espacial en la que la libertad es la máxima: de exploración, de desarrollo del personaje, de resolución de problemas, de eliminación de enemigos. Es atípico, fascinante y deslumbrante cuando empiezas a vislumbrar su potencial. Y jugar con un estilo tradicional también funciona. ¡Es impresionante!



METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 79 | METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 80

RIME



¡Querrás perderte en la isla para siempre!

LA REFERENCIA



ABZU
Una experiencia similar en concepto narrativo, pero con una trama mucho más simple.

ALTERNATIVAS

LITTLE NIGHTMARES
Nota: 82 **MM 266**

THE SEXY BRUTALE
Nota: 90 **MM 265**

Ser, sin duda, uno de los proyectos más atractivos y enigmáticos que se han creado en España jamás, ha hecho de «RiME», incluso antes de su lanzamiento, un objeto de deseo y nos atreveríamos a decir que hasta un juego de culto. Pero, como a veces pasa con los productos que levantan grandes expectativas, el temor a una decepción acecha a la vuelta de la esquina. Pues bien, vamos a despejar cualquier duda. «RiME» no es decepcionante. Y no solo eso; es brillante. Es magistral, sensacional, maravilloso, mágico y necesario. Sí, necesario para ti, para nosotros, para cualquier aficionado a los juegos capaces de albergar aquello para conmover y emocionar al jugador más endurecido y veterano. «RiME» es una pequeña obra maestra. Una joya del software español que Tequila Works, con no pocos avatares, ha sacado adelante en una de las producciones más pulidas e impresionantes que puedas imaginar en el mundo de la aventura. Y, además, tiene un sentido de la originalidad y la jugabilidad tan impactantes que te deja aturdido de principio a fin. Un juego, en suma, imprescindible. Y te vamos a decir porqué, sin hacer spoilers.

La aventura de tu vida

«RiME», como ya hemos dicho en anteriores números, posee una de

> “«RiME» es uno de los mejores juegos de la temporada, sin duda, y está lleno de luz y magia”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Tequila Works/Grey Box/Six Foot
- **Distribuidor:** Badland Games
- **Nº de DVDs:** 1
- **PVP rec:** 29.99€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.greybox.com/rime/es*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Capítulos:** Cinco
- **Personajes jugables:** Uno
- **Atuendos:** Seis
- **Juguetes:** Siete
- **Emblemas:** Cinco
- **Canción de cuna:** Seis (partes)
- **Cerraduras:** Ocho
- **Galería:** Cuarenta y ocho
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i5 2500K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 550 Ti
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 2310 a 2.9 GHz, AMD FX 6300
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, Radeon 6950
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA

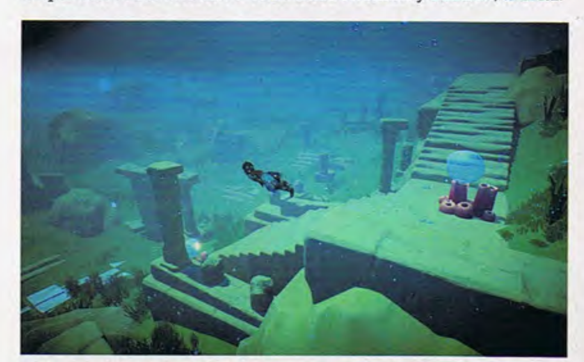
- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



Los juegos de luz y oscuridad son constantes en «RiME» y adquieren varias formas. Y todo tiene su razón y sentido, al final.



¡La isla te espera, chico! Un naufragio, una isla repleta de ruinas y misterios, monstruos, puzles y una torre lejana que oculta un gran secreto. ¡Descubre la magia de «RiME» y déjate atrapar!



En la exploración del entorno a veces la clave que buscas puede no estar a la vista. Si todo lo demás falla, sumérgete.



¡A cambiar la hora! El diseño de algunos puzles se basa en jugar con el tiempo, para usar las sombras de forma magistral.



¡Ya tenemos un nuevo amigo! El autómata, pese a su imponente presencia, no representa una amenaza real para el chico. Pero, ¿cuál es su propósito en el entramado de las ruinas de la isla?

las direcciones artísticas más alucinantes que puedas imaginar, a todos los niveles: animación, luz, color, sonido y diseño de jugabilidad. Y es que la jugabilidad en «RiME» lo es todo.

El diseño de escenarios, gestión de cámara e iluminación –en lo que se basa gran parte de los puzles del juego– es prácticamente perfecto. Ello conlleva que el avance que conseguimos guiando al protagonista sea fluido y natural: los saltos, interacción con elementos calientes, uso del sonido y la luz... Todo está pensado al milímetro. El entorno nos guía, sin que nos demos casi cuenta, poniéndonos a prueba al mismo tiempo y exigiendo que lo demos todo.

La narrativa audiovisual –no hay una sola palabra de referencia– es la clave. Los elementos gráficos en murales son importantes, aunque quizá no vitales. Pero la trama de «RiME» avanza también de esa forma natural y milagrosa .

El juego, de una luminosidad deslumbrante al inicio, se va volviendo más oscuro –literal y figuradamente– a medida que avanzamos en la historia. Y tras unas cinco horas –es corto, sí– de exploración, interacción, alegrías, puzles y vitalidad, la catarsis final te deja tan conmovido, entusiasmado y asombrado, que no dudas en volver a empezar para recoger todos los elementos coleccionables que se te han pasado por alto y que, por añadidura, suman detalles a la historia que nos han contado de forma magistral.

«RiME» es un juego tan único como necesario. Una maravilla que debes jugar y que ocupará un lugar especial en tu colección... y en tu corazón. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

¿Podrás descubrir el secreto de la isla? Explora una misteriosa isla repleta de enigmas, puzles y ruinas, ayudando a un joven náufrago a descubrir la razón de su presencia en un lugar tan desolado.

LO QUE NOS GUSTA

- La dirección artística, no solo en el apartado visual, sino en la perfecta integración musical. ¡Maravillosa!
- La fluidez que tiene todo el juego en conjunto. El ritmo, la exploración, el diseño de los puzles... ¡Todo!
- La catársis final. Si te fijas bien en las pistas, desde el principio se ve venir el desenlace. ¡Es tremendo!

LO QUE NO NOS GUSTA

- Demasiado oscuro en ciertos tramos (especialmente del tercer capítulo) en escenarios interiores.
- Que se haga tan corto. En realidad, por su concepto y trama tiene la duración justa... pero queremos más.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

«RiME» es una auténtica joya, conceptual, narrativa y visualmente. El diseño de escenarios y la gestión de cámaras y puntos calientes es magistral y Tequila Works hace, casi, magia en el diseño de puzles y desarrollo de la acción: la fluidez de la trama, el avance del jugador, la perfecta integración de la música en el conjunto... ¡Una obra maestra!



METACRITIC USUARIOS LA NOTA ND

METACRITIC MEDIOS LA NOTA ND

LITTLE NIGHTMARES



¡Una pesadilla de ensueño!

LA REFERENCIA





THE SEXY BRUTALE

Aunque el estilo de la aventura es muy diferente, es tan o más evocadora y absorbente.

ALTERNATIVAS

RIME
Nota: 92 — **MM 266**

WORLD TO THE WEST
Nota: 72 — **MM 266**

Su aparente fragilidad, estremece. Su astucia y decisión, impresionan. Su ternura, conmueve. Six, en suma, enamora nada más verla. Y lo hace por todo eso, y porque Tarsier consigue, sin una palabra, tan solo con arrojar a su pequeño personaje a un entorno brutalmente amenazador –pese a su aparente atmósfera de normalidad–, hacer brotar del jugador un arrollador sentimiento de empatía con la delicada protagonista de «Little Nightmares». La luz y las sombras juegan aquí un papel protagonista. Tanto como lo es el peligro que acecha a Six en cada estancia de Las Fauces. Y su pesadilla se convierte en la nuestra, en una aventura llena de trampas, obstáculos y amenazas que, paradójicamente, es un verdadero sueño de juego. ¿Entras en Las Fauces? Si lo haces, ¡cuidado!, no querrás salir.

En busca de respuestas

Six despierta en un lugar oscuro, frío y del que, no sabe cómo, pero tiene la certeza que debe escapar. Los primeros pasos por los lóbregos pasillos, conductos y estancias de Las Fauces pronto nos dirán el porqué. Extraños y enormes seres amenazantes nos atraparán si nos detectan. Y el único camino es hacia delante. Six debe huir, avanzar y, sin saber muy bien dónde dirigirse y casi ni cómo hacerlo, buscar una salida.

> “Ayudar a Six a escapar de Las Fauces es una aventura fascinante y terrible a la vez”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
16 **Género:** Aventura **Idioma:** Español (textos) **Estudio/compañía:** Tarsier Studios **Distribuidor:** Bandai Namco **Nº de DVDs:** 1 **PVP rec:** 29,95€ **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.little-nightmares.com* Información sobre personajes, juego...	**Capítulos:** Cinco **Nomos:** 13 **Estatuas Rotas:** 10 **Diseños:** 13 **Multijugador:** No	**CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i5 2500K **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i3 **RAM:** 4 GB **Tarjeta 3D:** GeForc e GTX 460 **Espacio en disco:** 10 GB **Conexión:** ADSL (activación Steam)	**CPU:** Core i7 **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 10 GB, **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx **Conexión:** ADSL



¡Un poco más y huiremos de los cocineros! Cada capítulo cuenta con enemigos y desafíos diferentes. ¡Y todos son geniales!



¿Qué ha pasado aquí? La narrativa audiovisual de «Little Nightmares» nos ofrece pistas sutiles para desvelar sus secretos.



Los peligros y trampas de Las Fauces son de lo más variado, desde personajes malvados a detectores de movimiento.



¡La pequeña Six está en peligro! Ayuda a la frágil protagonista de «Little Nightmares» a escapar de los peligros de Las Fauces y descubrir la razón por la que ella y otros niños han sido atrapados.



Los escenarios de Las Fauces ofrecen un ambiente ominoso y perturbador. Una atmósfera inquietante que se potencia con la estética de dibujo animado. Un apartado visual, en suma, genial.

Los enormes escenarios, los desproporcionados elementos del mobiliario, contrastan con la fragilidad y ternura de Six que, de vez en cuando, se ve acuciada por un hambre voraz que deberá saciar como pueda. Y eso nos da también una pista de la evolución del personaje y la trama.

Plataformas y más

«Little Nightmares» mezcla magistralmente en su breve duración puzles, plataformas, acción y aventura. No hay nada que se vuelva repetitivo –en parte, también, por lo poco que dura–, pero es una auténtica película de dibujos interactiva en la que nos metemos de tal forma en el universo del juego que casi asusta.

La dramática acción que amenaza a Six nos ataca también a niveles emotivos como pocas veces se ve en un videojuego –aunque, quizá, «RiME» hasta lo supera en ese sentido–. Como antes decíamos, la magistral interpretación del entorno que hace Tarsier, con la luz como elemento clave gracias al encendedor que Six porta y que alumbra su camino, junto a las persecuciones a que nos someten los surrealistas enemigos –el bedel, los cocineros, la dama...– nos hace sentir verdadera angustia y nos ata emocionalmente a Six de forma tremenda.

«Little Nightmares» logra lo que promete su título, hacernos volver a las pesadillas infantiles, hacernos sentir angustia y miedo a la oscuridad, pero también fascinación por un entorno, unos desafíos y unos personajes tan asombrosos como repulsivos. Es una pequeña obra de arte. Una pequeña y magistral pesadilla. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

¡Six debe escapar de Las Fauces! Escapa de una fortaleza submarina, ayudando a la pequeña Six a descubrir sus secretos, en una aventura plagada de desafíos, ingeniosos puzles y enemigos fascinantes.

LO QUE NOS GUSTA

- El apartado gráfico es... ¡increíble! La estética, la dirección artística, el diseño de escenarios... ¡todo!
- Los escenarios y puzles tienen un diseño sensacional. La lógica lo domina todo, aunque no lo parezca.
- La integración visual de los elementos interactivos.

LO QUE NO NOS GUSTA

- En algunos momentos puntuales puedes bloquearte si no exploras en busca de las claves necesarias.
- La IA es estupenda, pero a veces se pasa y puede desesperarte haciéndote caer en los mismos errores.
- Fascinante, intenso... pero corto, cortísimo.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

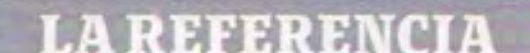
«Little Nightmares» es algo que hay que jugar. Cualquier fan de las aventuras, los buenos juegos, la narrativa inteligente, el arte visual y las historias emotivas debe jugar al título de Tarsier. Un juego fascinante protagonizado por un personaje de gran carisma. Su gran talón de aquiles está en su cortísima duración, pero es de una belleza increíble.

LA NOTA **82**

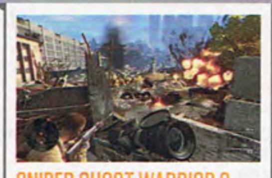
METACRITIC USUARIOS LA NOTA 82 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 81

SNIPER GHOST WARRIOR 3

¡El supersoldado ha vuelto!



LA REFERENCIA



SNIPER GHOST WARRIOR 2
La anterior entrega de la saga nos metía en entornos bélicos más urbanos e intensos.

ALTERNATIVAS

GHOST RECON WILDLANDS
Nota: 61 **MM 265**

SHADOW WARRIOR 2
Nota: 84 **MM 261**

En las películas de guerra se oyen muchas veces esos diálogos en que el protagonista habla de que sus compañeros son como una familia. Pero cuando en una guerra tu familia combate junto a ti y desaparece en acción, ¿cómo se siente uno? Es lo que le pasa a Jon North, el protagonista de «Sniper Ghost Warrior 3», que ve cómo un señor de la guerra se lleva a su hermano pequeño, Robert, tras una misión fallida en la frontera ruso-ucraniana. Casi dos años después, una nueva misión lleva a Jon al Noreste de Georgia y allí, tras un tiempo acabando con sus objetivos, Jon empieza a encontrar pistas que parecen indicar que su hermano sigue vivo. Así, sus objetivos militares se sumarán a los de descubrir nuevas claves que le lleven hasta Robert.

Acción a tu aire

La nueva entrega de «Sniper Ghost Warrior» abunda en los cimientos de la saga: sigilo, acción directa, objetivos de francotirador, pero aportando una nueva perspectiva. El estilo de juego vira hacia la exploración en un mundo más abierto y no tan lineal como en las anteriores entregas, lo que, por un lado, aporta más libertad al jugador, y por otro, abunda en muchos errores comunes de los juegos en mundos abiertos, tendiendo a la incoherencia en la trama y la repe-

> "Tres áreas, francotirador, soldado y fantasma, definen el estilo de la acción del juego"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
18 **Género:** Acción **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces) **Estudio/compañía:** CI Games **Distribuidor:** Koch Media **Nº de DVD:** 5 **PVP rec:** 44.95€ **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *sniperghostwarrior3.com* Info básica y blog del desarrollador	**Actos** Cuatro (más Prólogo y Fuga de Lydia en pase de temporada) **Tipos de armas:** Francotirador, arco (DLC), subfusil, cuchillo, pistola, granadas. **Mejoras:** 3 tipos (Francotirador, Fantasma, Guerrero) **Multijugador:** Sí	**CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i5 2500K **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i3 3240 a 3.4 GHz, AMD FX 6350 a 3.9 GHz **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 50 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660 2GB, Radeon HD 7850 2 GB **Conexión:** ADSL (activación Steam)	**CPU:** Core i7 **RAM:** 16 GB **Espacio en disco:** 50 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** ADSL



Atacar a los enemigos en sigilo es el mejor método para no hacer saltar las alarmas. Eso sí, procura ocultar bien los cuerpos.



Infíltrate, explora, ataca en silencio, sé una sombra... En «Sniper Ghost Warrior 3» viajaremos hasta Georgia combatiendo a temibles señores de la guerre y en busca de nuestro hermano.



El mundo de juego ofrece grandes áreas abiertas donde además de los objetivos encontramos misiones secundarias.





¡Este es tu mejor aliado! El dron se puede usar para examinar la zona de cada misión y marcar a los enemigos. Úsalo bien.

Aguanta, aguanta... ¡y dispara! Ajustar la elevación, vigilar el viento, aguantar la respiración y, llegado el momento oportuno, disparar, puede conseguir que acabes con dos objetivos a la vez.

tición, a la larga, de la acción. Es, casi, inevitable, aunque el juego de CI Games es, globalmente, un buen título, bastante entretenido.

Además, se ha potenciado la opción del desarrollo de habilidades del personaje en las tres áreas clave, de modo que el estilo se acaba inclinando hacia nuestros gustos, pese a que en algunas misiones se nota cierto desequilibrio, según lo que hayamos potenciado.

Explora, crea, combate

En esta entrega, CI apuesta por el "crafting", creando y modificando armas, munición, etc. que, unido a la libertad de exploración, hacen algo más entretenido el desafío. Pero las misiones, en general, son irregulares. Hay algunas principales estupendas, otras mediocres, muchas secundarias bastante sosas, pero se nota el esfuerzo del estudio por aportar al jugador alternativas y opciones a la hora de conseguir los objetivos de misión. Algo que unido a esa diversión de intentar cosas un poco enrevesadas –eliminar varios objetivos de un solo disparo, por ejemplo, o que caigan en las trampas colocadas– añade un plus.

Si bien el juego, en general, es entretenido, no es menos cierto que se ve lastrado por una IA muy irregular. A veces es desquiciante hasta en el nivel Normal de dificultad –no hablemos ya en el de Desafío– y otras es un paseo. Súmale a eso extraños problemas con la geometría que dificultan los desplazamientos o el apuntado si estás agachado o tumbado –sigilo, recuerda– y verás que, a la larga, hay cosas que no funcionan bien. Tiene virtudes, sin duda, pero no llega donde promete. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Viaja a la frontera de Georgia y combate a los señores de la guerra. Métete en la piel de un francotirador en busca de su hermano desaparecido, mientras cumples misiones y eliminas a tus enemigos.

LO QUE NOS GUSTA

- La opción de potenciar distintos estilos de juego en las áreas de francotirador, fantasma o soldado.
- El diseño de algunos escenarios, con múltiples caminos para cumplir objetivos.
- Poder explorar grandes áreas de los mapas.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Demasiado repetitivo a la larga y una IA muy irregular, que a veces es asesina y otras muy limitada.
- Algunos bugs y problemas en la geometría, que impiden movimientos al estar tumbado o agachado.
- Que no esté doblado al español. Una pena.

VALORACIÓN POR APARTADOS

- GRÁFICOS
- SONIDO
- JUGABILIDAD
- DIVERSIÓN
- CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Entretenido, repetitivo a la larga y con algunas misiones estupendas y otras mediocres. Se ve algo lastrado por su irregular IA.



MODO MULTIJUGADOR

La aportación del multijugador al conjunto no es significativa, pero sí ofrece una alternativa al estilo de acción de campaña.

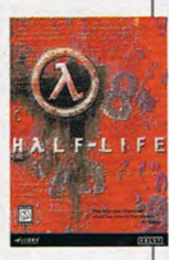


METACRITIC USUARIOS LA NOTA 65

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 59

OPORTUNIDADES

HALF-LIFE GRATIS EN ALEMANIA



Vale, ya lo hemos jugado mucho, pero la noticia es que en Alemania no era legal ni estaba disponible Half-Life. Ahora está gratis y todo allí, casi 20 años después.
valvesoftware.com





FURI EN FORMATO FÍSICO

Por un precio de 30 dólares - no sabemos cuánto en euros- tendremos la oportunidad de comprar «Furi» en disco. Sí, este indie estará disponible desde el 30 de junio.
theindiebox.com



TANK WARFARE: TUNISIA 1943

«Tank Warfare» nos lleva a Túnez en pleno frente africano, durante la Segunda Guerra Mundial. Con dos modos de juego, táctico y operacional, para captar más generales.
steampowered.com

ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON

«Ace Combat: Assault Horizon» no es un simulador, pero es todo diversión y lleva algún tiempo a un precio de 3,99€. ¡Así no podemos resistirnos a jugar con esta distopía aérea!
Xtralife.es



SECRET WORLD LEGENDS

Modelo Free2Play para relanzarse

Este es uno de esos relanzamientos que se han hecho rogar. No porque quisiéramos un precio más bajo, complementos y mejoras, que los tiene, sino porque posiblemente de la oportunidad de jugar un título muy especial a quien no lo conocía. Hablamos de un MMO que era de pago y ahora llega con otro modelo de negocio, abierto a todo el mundo. Hasta ha cambiado de nombre, un poco, ahora es «Secret World Legends».

Muchos cambios

La base de este RPG es una y muchas historias que nos invitan a conocer su mundo. El sistema de progresión se ha modificado, de manera que es más amigable y podemos jugar sin cuotas.

Se ha cambiado el sistema de combate. Las críticas han surtido efecto y estamos ante una acción más directa, algo que permite hablar de un juego moderno, aunque tengamos la base de siempre.

Para completar los cambios, en «Secret World Legends» han puesto una nueva moneda, Aurum. Esta nos permite comprar de todo en el juego, mientras que podemos usar dinero real para acelerar nuestro progreso.







INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** MMORPG
- **PVP Rec:** Free2Play
- **Idioma:** Inglés
- **Comentado:** -
- **Estudio/compañía:** Funcom
- **Distribuidor:** Funcom
- **Nº de DVDs:** -
- **Lanzamiento:** 26 de junio 2017
- **WEB:** *secretworldlegends.com*

16

LA NUEVA NOTA

Es muy de agradecer que Funcom haya mantenido encendida la llama de «The Secret World» y ahora lo ofrezca a todo el mundo, con todo el contenido gratis. Una iniciativa realmente espectacular.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 82 — METACRITIC MEDIOS LA NOTA 74

GUILTY GEAR XRD: REV 2

Novedades jugables para volver a luchar









Quizá nos excedamos ligeramente al hablar de relanzamiento, cuando han pasado apenas un par de años desde la aparición de «Revelator», el «Guilty Gear XRD» del que bebe este estreno de junio de 2017. Pero, como coincide mucho con el anterior, podemos verlo como la gran oportunidad de disfrutar de esta atractiva saga de lucha en un título más completo, que puede considerarse el decimoséptimo en la serie; pero, también, como un DLC para quien ya tiene «Guilty Gear XRD: REV».

Novedades

La llegada a Steam de este contenido extra y el juego completo incluye muchos cambios que afectan a distintos apartados. El reequilibrado de los personajes es el primero, con movimientos nuevos para todos y un episodio con escenas de Jam, Haehyum, Raven y Dizzy, así como Baiken y Answer. Hay más, pero eso depende de cómo luches. Puedes verlo como un juego nuevo, un DLC o una oportunidad para hacerte con todo a precio más económico, si no lo tenías ya.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Lucha
- **PVP Rec:** 45,99 €
- **Idioma:** Inglés
- **Comentado:** -
- **Estudio/compañía:** Arc System Works
- **Distribuidor:** Arc System Works
- **Nº de DVDs:** -
- **Lanzamiento:** 1 de junio 2017
- **WEB:** *ggxrd.com/rev*

12

LA NUEVA NOTA

Volver a sentir la velocidad y ver todos estos personajes reunidos es una delicia para cualquier aficionado al género de la lucha o el manga. Si te gustan este tipo de juegos, merece la pena probarlo.



LA NOTA 88

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 82 · METACRITIC MEDIOS LA NOTA 86

FINAL FANTASY XIV EDICIÓN COMPLETA

El tesón tiene su premio

Aunque ya hemos visto ediciones completas de «Final Fantasy XIV», esta lo es más aún. Porque incluye las expansiones ya conocidas y la nueva. Así, tendremos el juego base, «A Realm Reborn», «Heavensward» y el nuevo añadido, «Stormblood».

Si contamos con que también nos vamos a encontrar con todas las novedades a nivel jugable, estamos ante una gran oportunidad para ver qué han hecho en Sqare-Enix con uno de sus lanzamientos más accidentados. De paso, recuerda que tienes una demo en Steam que te deja llegar hasta nivel 35, por si vienes de nuevas al reino de la fantasía online.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** MMORPG
- **PVP Rec:** 39,99 €
- **Idioma:** Español
- **Comentado:** -
- **Estudio/compañía:** Square-Enix
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** -
- **Lanzamiento:** 20 de junio 2017
- **WEB:** *mediamarkt.es*

16

LA NUEVA NOTA

La nueva edición completa de «Final Fantasy XIV» es la mejor oportunidad que tenemos para (re)descubrir un juego que no ha parado de mejorar a lo largo del tiempo. Y a un precio realmente atractivo.

LA NOTA 85

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 77 · METACRITIC MEDIOS LA NOTA 86

SERIES CLÁSICAS

AVANCE	
Gas Guzzlers Extreme	9,95 €
BADLAND GAMES	
Atrapa la bandera	4,95 €
Sherlock Holmes The devil's daughter	9,95 €
Motorclycle Club	4,95 €
Pack Deponia (1 y 2) Gold	9,95 €
The Escapists: The Walking Dead	4,95 €
BANDAI NAMCO	
Dark Souls II GOTY Scholar of the First Sin	19,95 €
Dark Souls III	44,95 €
Grid Autosport Black Limited Edition	14,95 €
Lords of the Fallen	14,95 €
The Banner Saga	4,95 €
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield 4 Premium	24,95 €
Crysis 3	9,95 €
Dead Space	4,95 €
Dead Space 2	4,95 €
Dead Space 3	9,95 €
Mass Effect	9,95 €
Mass Effect 2	9,95 €
Mass Effect Trilogía	34,95 €
Medal of Honor	9,95 €
Medal of Honor Warfighter	9,95 €
Need for Speed - Most Wanted	9,95 €
Origin Bundle Pack Acción Definitivo (Battlefield 4, Mass Effect 3, Dead Space 3, Medal of Honor)	39,95 €
SimCity 4 Deluxe	9,95 €
Trilogía Crysis	39,95 €
Trilogía Mass Effect	39,95 €
Ultima IX Ascension	4,95 €
FX INTERACTIVE	
Emergency 4 - Edición Oro	9,95 €
Crazy Machines 2	9,95 €
Football Club Simulator	9,95 €
King's Bounty Anthology	9,95 €
Colin McRae DiRT 2	9,95 €
Men of War Edición Coleccionista	9,95 €
Imperivm Anthology	9,95 €
KOCH MEDIA	
Dead Island Double Pack	9,95 €
Deus Ex: Mankind Divided	19,95 €
Escape Dead Island	9,95 €
Homefront The Revolution	14,99 €
Killing Floor 2	24,95 €
Lara Croft & the Temple of Osiris Edición Coleccionista	9,95 €
Metro Last Light Limited Edition	4,95 €
Metro Redux	19,95 €
Risen 3	9,95 €
Sacred 3	9,95 €
Saints Row IV Game of the Century Edition	9,95 €
Saints Row Re-Elected & Gat Out of Hell	9,95 €
Sleeping Dogs Definitive Edition (Edición Limitada)	9,95 €
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2017	29,95 €
MERIDIEM GAMES	
Divinity Original Sin	14,95 €
Europa Universalis IV	19,95 €
Tropico (Dictator Pack)	9,95 €
Tropico 5	19,95 €
MICROSOFT	
Alan Wake's American Nightmare	8,95 €
SEGA	
Alien: Isolation (Edición Ripley)	29,95 €
Company of Heroes 2	19,95 €
Company of Heroes 2: Ardennes Assault	19,95 €
Football Manager 2017	24,95 €
TAKE-TWO	
Mafia III	19,95 €
NBA 2K17	19,95 €
UBISOFT	
Assassin's Creed Syndicate	19,95 €
Assassin's Creed Unity Special Edition	26,95 €
Fallout 3 GOTY	9,95 €
Fallout New Vegas Ultimate Edition	9,95 €
Might & Magic: Heroes III HD Edition	14,95 €
South Park: La Vara de la Verdad	19,99 €
Splinter Cell	4,95 €
The Crew Wild run	26,95 €
The Elder Scrolls IV Oblivion Edición 5º Aniversario	14,95 €
Watch Dogs - Special Edition	14,99 €
WARNER BROS.	
La Tierra Media Sombras de Mordor	24,99 €
Mad Max	19,99 €

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. LOS SIMS 4 (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
2. OVERWATCH ORIGINS EDITION (16) ■ Acción ■ Activision Blizzard
3. LOS SIMS 4 URBANITAS (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
4. DIABLO III BATTLECHEST (16) ■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard
5. DIABLO III REAPER OF SOULS (16) ■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard
6. WARHAMMER 40K D. OF WAR III LIM.ED. (16) ■ Estrategia ■ SEGA / Koch Media
7. SYBERIA 3 (7) ■ Aventura ■ Microids / Meridiem
8. DIABLO III (16) ■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard
9. LOS SIMS 4 ¡A TRABAJAR! (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
10. DEUS EX MANKIND DIVIDED DAY ONE (18) ■ Acción/Rol ■ Square Enix/Koch Media

* Datos elaborados por GFK para AEVI correspondientes a abril de 2017.

U.K.

1. DESTINY 2 (16) ■ Acción ■ Activision Blizzard
2. COMMAND & CONQUER ULTIMATE ED. (16) ■ Estrategia ■ Electronic Arts
3. FOOTBALL MANAGER 2017(3) ■ Estrategia ■ SEGA / Koch Media
4. THE SIMS 4 CITY LIVING (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
5. OVERWATCH ORIGINS EDITION (12) ■ Acción ■ Activision Blizzard
6. THE SIMS 4 GET TO WORK (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
7. FARMING SIMULATOR 17 (3) ■ Simulación ■ Koch International
8. MICROSOFT FLIGHT SIM X STEAM ED. (3) ■ Simulador ■ Microsoft
9. PREY (16) ■ Acción ■ Bethesda
10. AGE OF EMPIRE2 COLLECTORS EDITION (12) ■ Estrategia ■ Microsoft

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de mayo de 2017.

U.S.A

1. DESTINY 2 ■ Acción ■ Activision Blizzard
2. OVERWATCH ORIGINS EDITION (DESCARGA) ■ Acción ■ Activision Blizzard
3. MINECRAFT (DESCARGA) ■ Simulación ■ Mojang / Microsoft
4. FINAL FANTASY XIV STORMBLOOD ■ MMO ■ Square Enix
5. PLAYERUNKNOWN'S BATTLEG. (DESCARGA) ■ Acción ■ Bluehole
6. OVERWATCH ORIGINS EDITION ■ Acción ■ Activision Blizzard
7. THE SIMS 4 (DESCARGA) ■ Simulación ■ Electronic Arts
8. SID MEIER'S CIVILIZATION VI ■ Estrategia ■ 2K Games
9. THE SIMS 3 STARTER PACK ■ Simulación ■ Electronic Arts
10. THE SIMS 4 BOWLING NIGHT STUFF ■ Simulación ■ Electronic Arts

* Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de mayo de 2017.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR III



■ ESTRATEGIA ■ RELIC ENTERTAINMENT / SEGA ■ KOCH MEDIA ■ 49.95 €



La trilogía «Dawn of War» llega a su fin. Disfruta de la batalla definitiva en una historia en la que manejamos a las tres facciones y con un multijugador solvente como pocos.

■ COMENTADO EN MM 265 ■ PUNTUACIÓN: 86

3 RIME



■ AVENTURA / PUZLES ■ TEQUILA WORKS / GREYBOX / 6 FOOT ■ BADLAND GAMES ■ 29.99 €



Tequila Works nos brinda en «RiME» una de las aventuras más originales, pulidas y emotivas que podemos recordar, plagada de desafíos y diversión, y con una historia brillante.

■ COMENTADO EN MM 266 ■ PUNTUACIÓN: 92

4 TORMENT: TIDES OF NUMENERA



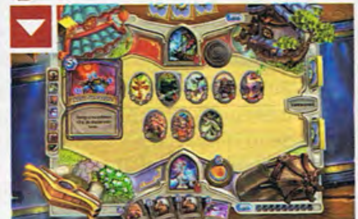
■ ROL / AVENTURA ■ INXILE ENTERTAINMENT / TECHLAND ■ KOCH MEDIA ■ 39.95 €



El esperado heredero de la filosofía de «Planescape: Torment» ha llegado plagado de desafíos, personajes carismáticos, enigmas, un extraño mundo y muchas amenazas que combatir.

■ COMENTADO EN MM 264 ■ PUNTUACIÓN: 80

9 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

■ COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

10 GRAND THEFT AUTO V



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR ■ TAKE 2 ■ 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

■ COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

11 MASS EFFECT ANDROMEDA



■ ACCIÓN / AVENTURA / ROL ■ BIOWARE / ELECTRONIC ARTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ 49.95 €



Quizá no sea el «Mass Effect» que todos esperábamos, pero es una aventura con momentos épicos y muy entretenida. Descubre los secretos de Andromeda como el Pionero.

■ COMENTADO EN MM 265 ■ PUNTUACIÓN: 76

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



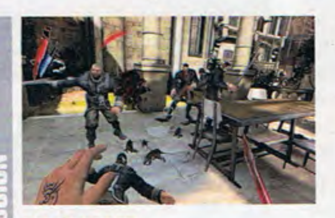
STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

■ COMENTADO EN MM 188 ■ PUNTUACIÓN: 98

ACCIÓN



DISHONORED

■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

■ COMENTADO EN MM 213 ■ PUNTUACIÓN: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

■ PENDULO STUDIOS ■ FX ■ 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 198 ■ PUNTUACIÓN: 93

1 PREY

N



ACCIÓN ARKANE / BETHESDA
KOCH MEDIA 59,99 €



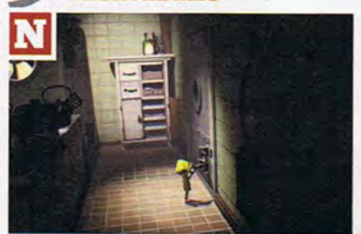
Arkane se ha sacado de la manga un diseño de acción que encaja perfectamente en su filosofía, con un juego de ciencia ficción en que la libertad es el pilar maestro. Desbloquea habilidades, configura a tu personaje a tu antojo y disfruta de una epopeya de ciencia ficción rejugable al máximo.

COMENTADO EN MM 266 PUNTUACIÓN: 92



5 LITTLE NIGHTMARES

N



AVENTURA TARSIER STUDIOS / BANDAI NAMCO
BANDAI NAMCO 19,99 €



Su impresionante estética y dirección artística son solo las credenciales de una aventura impresionante y divertidísima, pese a su oscura ambientación. Sensacional e imprescindible.

COMENTADO EN MM 266 PUNTUACIÓN: 82

6 THE SEXY BRUTALE



AVENTURA CAVALIER GAME STUDIOS / TEQUILA WORKS
TEQUILA WORKS 19,99 €



Perderse en la Mansión del Marqués es una auténtica delicia, y su macabra historia te obligará a vivir una experiencia alucinante una y otra vez. ¡No querrás salir de allí!

COMENTADO EN MM 265 PUNTUACIÓN: 90

7 TYRANNY



ROL OBSIDIAN / PARADOX
MERIDIEM 39,95 €



Obsidian vuelve a la carga con un juego mucho más oscuro y retorcido en sus posibilidades, además de más divertido, situándonos en el lado del Mal. Un mundo lleno de posibilidades.

COMENTADO EN MM 261 PUNTUACIÓN: 85

8 DISHONORED 2



ACCIÓN / AVENTURA ARKANE STUDIOS / BETHESDA
KOCH MEDIA 19,95 €



Arkane lo ha vuelto a hacer con «Dishonored 2». Toda la esencia de libertad y acción sin límites del juego original se amplían ahora con dos protagonistas y un nuevo mundo de juego.

COMENTADO EN MM 260 PUNTUACIÓN: 92

12 TOTAL WAR WARHAMMER



ESTRATEGIA CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
KOCH MEDIA 59,99 €



Nunca cuatro facciones tan diferentes en «Total War» habían estado tan equilibradas, y nunca imaginamos que el giro dado hacia la fantasía llegase a ofrecer el mejor juego de la saga.

COMENTADO EN MM 255 PUNTUACIÓN: 95

13 THE ELDER SCROLLS LEGENDS



ESTRATEGIA DIRE WOLF / BETHESDA
BETHESDA GRATUITO



El universo «The Elder Scrolls» ya tiene la versión final de su juego de cartas a punto para todos los fans. Un título con el que pasárselo en grande jugando y montando los mazos.

COMENTADO EN MM 265 PUNTUACIÓN: 76

14 SID MEIER'S CIVILIZATION VI



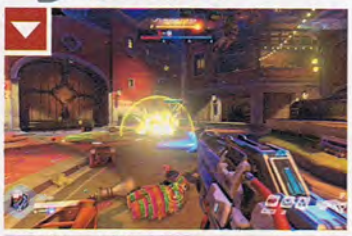
ESTRATEGIA FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE TWO 49,95 €



Firaxis nos vuelve a enganchar al fascinante mundo de la estrategia por turnos, con una renovación de la fórmula de «Civilization» en la que todo cambia para que todo siga igual.

COMENTADO EN MM 260 PUNTUACIÓN: 86

15 OVERWATCH



ACCIÓN MULTIJUGADOR BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD 49,95 €



La maestría de Blizzard para hacer suyos los géneros y pulir y hacer accesible cualquier tipo de juego, como ha pasado con «Overwatch», es algo... ¡impresionante!

COMENTADO EN MM 257 PUNTUACIÓN: 90

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

BETHESDA KOCH MEDIA 19,95 €

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

COMENTADO EN MM 203 PUNTUACIÓN: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA EA 9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

COMENTADO EN MM 178 PUNTUACIÓN: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

UBISOFT ROMANIA UBISOFT 19,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

COMENTADO EN MM 185 PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

EA SPORTS ELECTRONIC ARTS 19,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

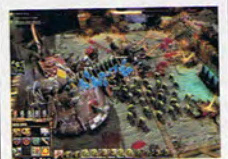
COMENTADO EN MM 225 PUNTUACIÓN: 94

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

«Dawn of War III» era muy esperado, como demuestra su fulgurante entrada en la lista. La última entrega de la trilogía de Relic se aúpa al primer puesto, en un estreno explosivo.



1 WARHAMMER DAWN OF WAR III

42% de las votaciones

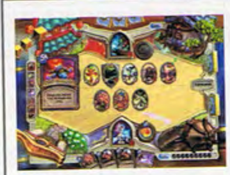
N
- MM 265 ■ PUNTUACIÓN: 86
- RELIC ENTERTAINMENT / SEGA
- KOCH MEDIA



2 TOTAL WAR WARHAMMER

36% de las votaciones


- MM 255 ■ PUNTUACIÓN: 95
- CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
- KOCH MEDIA



3 HEARTHSTONE

12% de las votaciones


- MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98
- BLIZZARD
- ACTIVISION BLIZZARD

4 STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID

8% de las votaciones


- MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 92
- BLIZZARD
- ACTIVISION / BLIZZARD

5 XCOM 2

2% de las votaciones

- MM 252 ■ PUNTUACIÓN: 90
- FIRAXIS / 2K GAMES
- TAKE 2

ACCIÓN

No hay novedades en la lista de este mes. ¿O sí? En realidad, se ha dado una situación bastante inusual, con la vuelta de «Doom», aunque sea en la cola de la lista. Pero ahí está, de nuevo.



1 DISHONORED 2

37% de las votaciones

- MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 92
- ARKANE STUDIOS / BETHESDA
- KOCH MEDIA



2 GRAND THEFT AUTO V

30% de las votaciones


- MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98
- ROCKSTAR
- TAKE 2



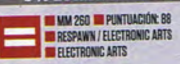
3 RESIDENT EVIL VII

16% de las votaciones

- MM 263 ■ PUNTUACIÓN: 92
- CAPCOM
- KOCH MEDIA

4 TITANFALL 2

9% de las votaciones


- MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 88
- RESPAWN / ELECTRONIC ARTS
- ELECTRONIC ARTS

5 DOOM

8% de las votaciones

N
- MM 255 ■ PUNTUACIÓN: 94
- ID SOFTWARE/BETHESDA
- KOCH MEDIA

AVENTURA

La aventura está en un momento dulce. Tenemos al sensacional «The Sexy Brutale» estrenando podio, mientras este mes analizamos novedades de lo más interesante.



1 THE SEXY BRUTALE

35% de las votaciones

N
- MM 265 ■ PUNTUACIÓN: 90
- CAVALIER GAMES / TEQUILA WORKS
- TEQUILA WORKS



2 YESTERDAY ORIGINS

30% de las votaciones


- MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 85
- PENDULO STUDIOS / MICROIDS
- MERIDIEM



3 CANDLE

20% de las votaciones


- MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 84
- TEKU STUDIOS / DAEDALIC ENTERTAINMENT
- AVANCE DISCOS

4 2DARK

11% de las votaciones

- MM 264 ■ PUNTUACIÓN: 70
- GLOOMYWOOD / BIGBEN INTERACTIVE
- BADLAND GAMES

5 LIFE IS STRANGE

4% de las votaciones

- MM 253 ■ PUNTUACIÓN: 89
- DONTNOD / SQUARE ENIX
- KOCH MEDIA

ROL

El deseado «Mass Effect Andromeda» ha entrado con fuerza en la lista, como era de esperar, pero no ha causado tanto impacto en el fan del rol como para subirlo hasta la primera posición.



1 TORMENT TIDES OF NUMENERA

32% de las votaciones


- MM 264 ■ PUNTUACIÓN: 80
- INXILE / TECHLAND
- KOCH MEDIA



2 MASS EFFECT ANDROMEDA

27% de las votaciones

N
- MM 265 ■ PUNTUACIÓN: 76
- BIOWARE / ELECTRONIC ARTS
- ELECTRONIC ARTS



3 PILLARS OF ETERNITY

22% de las votaciones

- MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 94
- OBSIDIAN / PARADOX
- MERIDIEM

4 TYRANNY

10% de las votaciones

- MM 261 ■ PUNTUACIÓN: 85
- OBSIDIAN / PARADOX
- MERIDIEM

5 DARK SOULS 3

9 % de las votaciones

- MM 254 ■ PUNTUACIÓN: 91
- FROM SOFTWARE
- BANDAI NAMCO

VELOCIDAD

Este mes la cosa está mñas calmada y los motores se han quedado al ralentí. La F1 sigue en el primer puesto, seguida -de cerca, eso sí- por la competición de «GRID Autosport». Se mantienen las posiciones.



1 F1 2016

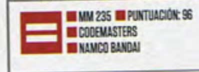
31% de las votaciones


- NO COMENTADO EN MM
- CODEMASTERS
- KOCH MEDIA



2 GRID AUTOSPORT

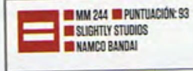
29% de las votaciones


- MM 235 ■ PUNTUACIÓN: 96
- CODEMASTERS
- NAMCO BANDAI



3 PROJECT CARS

18% de las votaciones


- MM 244 ■ PUNTUACIÓN: 93
- SLIGHTLY STUDIOS
- NAMCO BANDAI

4 DIRT RALLY

13% de las votaciones


- MM 251 ■ PUNTUACIÓN: 86
- CODEMASTERS
- CODEMASTERS

5 NEED FOR SPEED

9% de las votaciones


- MM 253 ■ PUNTUACIÓN: 82
- GHOST GAMES / ELECTRONIC ARTS
- ELECTRONIC ARTS

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS



Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

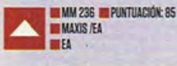
SIMULACIÓN

Sin novedades en cuanto a los miembros de la lista de simulación, pero con un cambio interesante en la cabeza, con «Los Sims 4» y «Elite: Dangerous» intercambiando sus posiciones.



1 LOS SIMS 4

33% de las votaciones



MM 236 PUNTUACIÓN: 85
MAXIS /EA
EA



2 ELITE: DANGEROUS

30% de las votaciones



MM 240 PUNTUACIÓN: 88
FRONTIER DEVELOPMENTS
FRONTIER DEVELOPMENTS



3 SILENT HUNTER 5

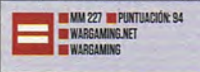
20% de las votaciones



MM 185 PUNTUACIÓN: 94
UBISOFT ROMANIA
UBISOFT

4 WORLD OF WARPLANES

10% de las votaciones



MM 227 PUNTUACIÓN: 94
WARGAMING.NET
WARGAMING

5 WORLD OF WARSHIPS

7 % de las votaciones



MM 248 PUNTUACIÓN: 90
LESLA STUDIOS / WARGAMING
WARGAMING

DEPORTIVOS

Y un mes más, en los juegos deportivos también encontramos una situación inalterada. El fútbol sigue siendo el rey -quizá porque la final de Champions está próxima- y la NBA le sigue.



1 FIFA 17

32% de las votaciones

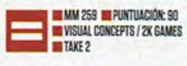


MM 259 PUNTUACIÓN: 80
EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS

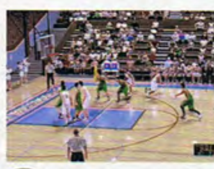


2 NBA 2K17

30% de las votaciones

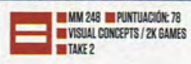


MM 259 PUNTUACIÓN: 90
VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
TAKE 2



3 NBA 2K 16

20% de las votaciones



MM 248 PUNTUACIÓN: 78
VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
TAKE 2

4 FIFA 15

11% de las votaciones



MM 237 PUNTUACIÓN: 92
ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS

5 STEEP

7% de las votaciones



MM 262 PUNTUACIÓN: 80
UBISOFT (ANNECY, KIEV, MONTPELLIER)
UBISOFT

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
39% de las votaciones	33% de las votaciones	28% de las votaciones
COMENTADO EN MM 131	COMENTADO EN MM 37	COMENTADO EN MM 42
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 92
FIRAXIS	ENSEMBLE STUDIOS	PYRO STUDIOS

ACCIÓN



1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
40% de las votaciones	33% de las votaciones	26% de las votaciones
COMENTADO EN MM 119	COMENTADO EN MM 80	COMENTADO EN MM 156
PUNTUACIÓN: 98	PUNTUACIÓN: 86	PUNTUACIÓN: 98
VALVE	REMEDY ENTERTAINMENT	CRYTEK

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
38% de las votaciones	35% de las votaciones	27% de las votaciones
COMENTADO EN MM 47	COMENTADO EN MM 42	COMENTADO EN MM 139
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 85	PUNTUACIÓN: 90
LUCASARTS	LUCASARTS	FUNCOM

ROL



1. OBLIVION	2. NEVERWINTER NIGHTS	3. ULTIMA VII
41% de las votaciones	32% de las votaciones	27% de las votaciones
COMENTADO EN MM 135	COMENTADO EN MM 50	COMENTADO EN MM 63
PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 97
BETHESDA SOFTWORKS	BIOWARE	ORIGIN

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIMITED	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
46% de las votaciones	31% de las votaciones	23% de las votaciones
COMENTADO EN MM 147	COMENTADO EN MM 133	COMENTADO EN MM 87
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 90
EDEN GAMES	CODEMASTERS	MICROPROSE

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
39% de las votaciones	37% de las votaciones	24% de las votaciones
COMENTADO EN MM 148	COMENTADO EN MM 83	COMENTADO EN MM 108
PUNTUACIÓN: 94	PUNTUACIÓN: 90	PUNTUACIÓN: 90
UBISOFT / UBISOFT	1C / MADDOX GAMES	EAGLE DYNAMICS

DEPORTIVOS

1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
38% de las votaciones	36% de las votaciones	26% de las votaciones
COMENTADO EN MM 88	COMENTADO EN MM 62	COMENTADO EN MM 66
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 86
SEGA	SENSIBLE SOFTWARE	DINAMIC

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

La iniciativa para dar el salto



➤ Anímate a partic

digital completamente gratis!!!

RADE

par!!! #UpgradeFX



QUAKE CHAMPIONS

¡Es la hora de que el rey vuelva al trono!

Tras su anuncio por sorpresa en el E3 del año pasado, la beta de «Quake Champions» se ha hecho realidad, y los distintos modos y personajes han ido pasando por nuestro teclado. ¿Nuestra primera impresión? ¡ES-PEC-TA-CU-LAR!







Lo hemos comprobado, y aún no nos lo creemos. ¿Es posible que hayan pasado ya casi 18 años desde la aparición de «Quake III»? ¡Vaya que sí! Casi dos décadas desde que id Software le diera la vuelta a una de sus sagas más legendarias, adoptando un estilo revolucionario de acción que abría las puertas a un nuevo modo de entender el género con las partidas multijugador más salvajes que pudiéramos imaginar. Se produjo entonces, también, una legendaria "guerra" entre los fans del título de id y el sensacional «Unreal Tournament» de Epic por dilucidar cuál era mejor –¡los dos eran estupendos, amigo!–, pero reconocemos que «Quake III» se convirtió en nuestro favorito por su alucinante concepto y diseño de personajes, armas y escenarios. Aún recordamos aquellas épicas batallas con unos piques tremendos entre amigos, desatando "odios" hacia aquel colega que manejaba el railgun como si hubiera nacido con él en las manos. ¿Imaginas volver a ello?

¡Ha vuelto!

Pues deja de imaginar, porque ese espíritu ha renacido en «Quake Champions», haciéndonos rejuvenecer de golpe casi 20 años al ofrecer una puesta al día magistral del concepto que puso patas arriba el género. Hemos podido probar la beta del nuevo título de id Software y Saber Interactive y, aún limitada en contenido, el sabor de boca ha sido inmejorable. Si se van puliendo los detalles necesarios y ampliando escenarios, sobre todo, podemos estar ante un juego que haga sombra a las bestias sagradas del género en la actualidad, convirtiéndose en el nuevo gran contendiente en el mundo de los eSports y de la acción online, en general. «Quake Champions» ha vuelto de la mano de id Software, como ya hizo con

> “id recupera el espíritu brutal y frenético de la acción multijugador de «Quake III»”

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción online
- **Estudio/compañía:** id/Saber/Bethesda
- **Fecha prevista:** 2017

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción online multijugador**, heredero del espíritu del mítico «Quake III».
- Tendrá **seis modos diferentes**, de los que se han desvelado ya cuatro.
- Se han desvelado **ya seis armas diferentes**, algunas ya conocidas desde «Quake III».
- Las partidas serán de **máximo 10 jugadores**, ya sea en modo individual o por equipos.
- Habrá **compras en el juego** con dinero real.



«Doom» en su momento, para reclamar lo qu e fue suyo durante mucho tiempo y anhela de nuevo: el trono de la acción en PC.

Solo en PC

Es importante saber que, de momento, «Quake Champions» es un juego que solo se puede probar en PC. Y es que sus características de diseño así lo aconsejan: un buen ratón y un buen teclado serán indispensables para jugar y disfrutarlo en condiciones. La beta nos ha dejado las claves de lo que nos ofrecerá la versión definitiva, con una acción vertiginosa, casi frenética, donde precisión, reflejos y un perfecto conocimiento de la situación de objetos, power ups y armas, así como el conocimiento profundo de las características de cada escenario, con todos sus recovecos y elementos, serán imprescindibles para optar a la victoria. Y es que, aunque nos cansemos de repetirlo, hay mucho de «Quake III» en «Quake Champions». Tanto como algunos de los personajes o las armas más relevantes, que repiten, en versión actualizada.

Viejos conocidos

Aunque, de momento, ninguno de los tres mapas de la beta –Blood Covenant, Burial Chamber y Ruins of Sarnath– está sacado de la saga, sí ofrecen elementos de todo tipo que recuerdan a «Quake III», como el brutal

> "Nueve campeones y tres modalidades se han desvelado en la beta del juego"

¡LOS CAMPEONES DE LA ACCIÓN NOS DESCUBREN TODO SU POTENCIAL!



VISOR: Un clon de un soldado modificado genéticamente y con implantes cibernéticos. Puede ver a través de las paredes con su visor.



NYX: Miembro de los otrora pacíficos Melem, Nyx posee la capacidad de moverse entre dimensiones, volviéndose invisible por unos instantes.



RANGER: El mismo marine que hace 20 años traspasó el Infierno y sobrevivió a ShubNiggurath, gracias al orbe que ahora usa contra sus enemigos.



SCALEBEARER: Señor de la guerra alien, conquistador de mundos y que usa la tecnología en su favor. Sus cargas frontales son temibles.



ANARKI: Adalid del transhumanismo, los implantes cibernéticos son su razón de ser. Puede sanarse y acelerar durante unos segundos.



CLUTCH: Un autómata minero que experimentó un empujón de IA que lo transformó en guerrero. Su campo de energía lo protege unos segundos.



GALENA: Fue una ofrenda a unos sacerdotes guerreros cuando era niña. Creció con el ansia de sangre. Su tótem le sana y daña a sus enemigos.



SLASH: Alucinada y drogadicta, su pasión por las armas y el patinaje se combina con la energía que deja tras su estela, que daña todo lo que toca.



SORLAG: La guerrera más feroz de su clan, posee la habilidad de lanzar ácido a sus enemigos que los aturden y envenenan durantes unos instantes.



"Quad Damage", las armaduras, los trampolines o los portales de teletransporte, además de ciertos diseños perfectos para esa acción furiosa que se busca.

Además, las armas serán muy conocidas por los más veteranos: railgun, pistola de clavos, superescopeta, lanzamisiles... Así como el diseño de acción global. Aspectos como el "respawn" inmediato que permite que en 10 minutos de partida la acción no pare ni un segundo, o el diseño de escenarios con cuellos de botella magistralmente situados en ciertas zonas en que, de repente, por la disposición de armas, de las propias rutas y los power ups, pueden confluir la mitad o más de los jugadores en varios instantes.

Y, claro, tenemos a los propios campeones, los personajes que dan nombre a este nuevo «Quake», con algunos, como Anarki, que nos llevarán años atrás en la memoria, recordando los tremendos combates disputados, cuando éramos jóvenes.



Largos pasillos, portales de transporte, trampolines, rampas... Los magistrales diseños de escenarios hacen de cada partida una experiencia brutal.



Al subir de nivel accederemos a las "loot boxes", recompensas con las que conseguir aspectos extra o modificaciones diversas. También se pueden comprar.

¡ASÍ PERSONALIZARÁS A TU CAMPEÓN!

Como todo buen juego de acción online, el aspecto es importante a la hora de lanzar tu personaje al combate. Y en «Quake Champions» se podrá modificar casi todo del héroe...



La alternativa más completa será la de adqurir un set que abarque todos los elementos de la indumentaria. Habrá varios disponibles inicialmente, siempre que cuentes con los recursos para pagarlo.



Podremos modificar elementos uno a uno, empezando por la cabeza, con los cascos -o máscaras- que se irán añadiendo para desbloquear o comprar, según prefiramos y dependiendo de nuestro presupuesto.



Los sets de vestuario de «Quake Champions» se dividirán en estándar, raros, épicos y legendarios. Serán más caros -en moneda virtual o real- a medida que su singularidad sea mayor.



Además de los set ordinarios, existirá una opción de de personalización extrema, "Vanity". Sus elementos irán asociados, por lo general, al protector de cabeza y serán los más caros de todo el vestuario.





¡Elige tu campeón y usa su habilidad especial! Según tu estilo de juego será más fácil escoger uno u otro, dados sus distintos poderes. Todos son estupendos.

LOS ESCENARIOS QUE NOS DEJA LA BETA



BLOOD COVENANT: La altura define la estructura del interior de este templo, con enormes pilares y trampolines gigantescos, amén de pasillos largos, que son perfectos para jugar al gato y el ratón.



BURIAL CHAMBER: Rodeado de lava, este escenario posee rampas y recovecos como ningún otro. Mitad estructura artificial, mitad cuevas naturales, es de lo más divertido, sin duda, de la beta.



RUINS OF SARNATH: Su enrevesado diseño de múltiples plantas, trampolines y transportadores encierra muchas posibilidades tácticas, incluso para que los "camperos" te embosquen y hagan su agosto.

Pero «Quake Champions» no apunta a ser un ejercicio de nostalgia. Muy al contrario, llega con ideas frescas para llevar el juego a donde claramente apunta Bethesda: los eSports. Entre otros detalles, tenemos la inclusión de habilidades propias y únicas para cada campeón, tanto activas, que pueden ser usadas a modo defensivo y ofensivo, como pasivas.

Esto derivará en distintos estilos de juego, estrategias –incluyendo el odiado "campeo" de los más listillos– y posibilidades, tanto en el juego en solitario, según el modo elegido, como por equipos. Y, en cualquier caso, la acción es tremenda y brutal.

«Quake Champions» tendrá seis modos de juego, de los que por ahora se han desvelado cuatro. Dos para juego en solitario –Deathmatch y Duelo– y dos en equipo –Deathmatch por equipos y Sacrificio–. En cualquiera de los casos el número de jugadores nunca superará los 10, como máximo, pues aunque modos como Sacrificio son más tácticos –conquista y defensa de obeliscos–, el objetivo último siempre será sobrevivir y eliminar al rival. El frenesí es tremendo en todos ellos y la acción te deja sin aliento. La intensidad es enorme. Y ese es el espíritu real de «Quake Champions» heredado de sus antecesores.

> “La velocidad de la acción resulta vertiginosa y el diseño de las arenas, sensacional”



Los enemigos pueden salir de cualquier rincón, incluso por encima de tu cabeza o bajo tus pies. ¡No puedes descuidar ningún punto del escenario!

¿CUÁL SERÁ TU MODO FAVORITO PARA ENFRENTARTE A TUS RIVALES?



HABRÁ SEIS MODOS DIFERENTES: Desde el clásico "deathmatch", frenético y divertido como nunca, a sus vertiente por equipos, el modo Duelo -uno contra uno- y el recién estrenado Sacrificio, más dos por descubrir.



¿INDIVIDUAL O POR EQUIPOS?: En la beta el modo Duelo quizá es el más flojo, pues el tamaño de los escenarios -pensados para juego en equipo- no ayuda en la partida. Pero en Team DM, Sacrificio o DM, es algo impresionante.

¿Y habrá que pagar?

De momento el modelo de negocio de «Quake Champions» no está confirmado oficialmente, pero sí hay algo seguro: habrá micropagos dentro del juego, en principio que afectan –por lo visto en la beta– a aspectos estéticos y, quizá, al desbloqueo de personajes, pero no es seguro que el juego sea gratuito. Más bien, parece que el modelo de juegos como «Overwatch» será el que siga «Quake Champions», pero es algo que está por ver.

En todo caso, la beta de «Quake Champions» ha sido como volver a ver a un viejo amigo, más vital y en forma que nunca. La acción multijugador tiene cada vez más pretendientes al trono y el juego de id quiere recuperarlo. **A.P.R.**

¡El deseado "Quad Damage" vuelve! Coge este "power up" y arrasa a tus enemigos, o si tienes suerte y eliminas al jugador que lo lleva, se lo podrás robar. ¡Es la caña!



RAÚL RUBIO MUNÁRRIZ

EX-REBEL ACT STUDIOS. EX-MERCURY STEAM.
CEO Y DIRECTOR CREATIVO DE TEQUILA WORKS.

Estudió informática en la Universidad del País Vasco, donde además de licenciarse, participa en disciplinas "deportivas" como lanzamiento de disquete y levantamiento de monitor e impresora en las fiestas de la facultad.

Su contacto inicial con los videojuegos fue con un clon de «Pong» de finales de los 80. También, el inevitable primer contacto con un Sinclair ZX 81, regalo de Reyes, la recreativa de «Donkey Kong» y algunos clásicos de los micros de 8 y 16 bit.

Su primer trabajo en la industria fue con el desarrollo de «Blade», en Rebel Act Studios. Su pasión por crear juegos se fraguó con clásicos como «Shadow of the Beast» y «Another Worlds», aunque sus juegos favoritos son legión: «Half-Life 2», «Lemmings 2», la saga «Zelda», «Diablo II», «GTA San Andreas», «Populous», «Silent Hill 2», «Tetris», «Journey», «Pac-Man», la saga «Portal», «Elite», «Syndicate» e infinidad más.

Su objetivo al diseñar videojuegos es crear universos visualmente memorables, de atmósfera profunda: "un tango a tres entre diseño, arte y tecnología, con sonido de fondo, donde la narrativa no sea un postizo".

Se declara fan de los equipos deportivos en los que participen robots gigantes.

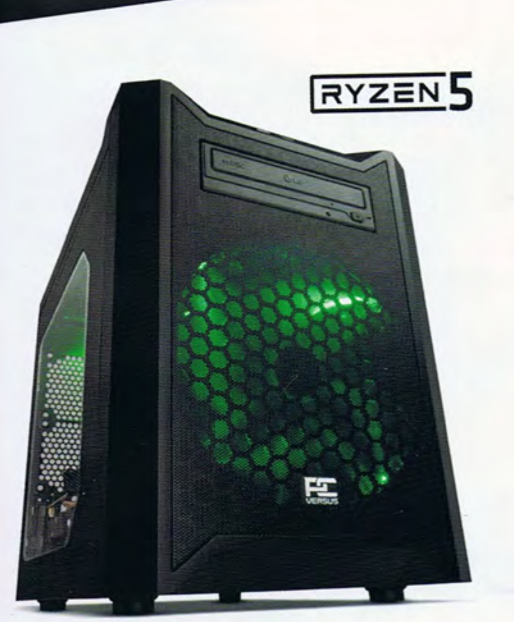
Puedes seguirle en Twitter en:

@don_raul





RYZEN 5



RYZEN 5



RYZEN 7





LightPole

Procesador	AMD Ryzen 5 1400
Gráfica	GeForce® GTX 1050Ti 4GB
RAM	8GB DDR4 2133 Mhz
Refrigeración	Aire
Almacenamiento	HDD: 1TB / SSD: 120 GB
Conexiones	Display Port / HDMI / DVI



FireFall

Procesador	AMD Ryzen 5 1500X
Gráfica	GeForce® GTX 1060
RAM	8 GB DDR4 2133 Mhz
Refrigeración	Aire (customizada)
Almacenamiento	HDD: 1TB / SSD: 120 GB
Conexiones	Disp. Port / HDMI / DVI / DVD



RedTide HEX

Procesador	AMD Ryzen 7 1700X
Gráfica	GeForce® GTX 1070
RAM	16 GB DDR4 3000 Mhz
Refrigeración	Aire (customizada)
Almacenamiento	HDD: 1TB / SSD: 240 GB
Conexiones	Disp. Port / HDMI / DVI / DVD



A la venta solo en Versus Gamers

vsgamers.es/category/versus-pc



CENTRO UNIVERSITARIO
DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL

Si eres digital, ¿por qué no puede serlo tu futuro?

GRADOS UNIVERSITARIOS •
POSTGRADOS •
CICLOS FORMATIVOS DE GRADO SUPERIOR •

ÁREAS ACADÉMICAS:

- Animación
- Diseño Digital
- Ingeniería de Software
- Videojuegos

¿Cuántos profesionales trabajan en una película de **animación**?

¿Dónde surgió el 1er **videojuego** de PS4 universitario?

¿Por qué ingeniería informática y no de **software**?



Ven y conócenos en nuestras Jornadas de Puertas Abiertas

APRENDE TRABAJANDO
CON ALUMNOS DE OTROS GRADOS

www.u-tad.com

Centro adscrito a
Universidad Camilo José Cela

Proyecto cofinanciado por el Ministerio de Economía y Competitividad
GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE ECONOMÍA Y COMPETITIVIDAD
Comunidad de Madrid
Madrid Network